EL WENDIGO

Número 89-90

¡VISITA NUESTRA WEB!
http://cineultramundo.blogspot.com/

JOHN BUSCEMA
Siempre Conan

ENTREVISTA
Mark Schultz

POESÍA Y TEBEOS
Luis Alberto de Cuenca

LECCIONES DE AMOR (y II)
Cuatro historietas románticas

CAMINA O REVIENTA
Juan Solo

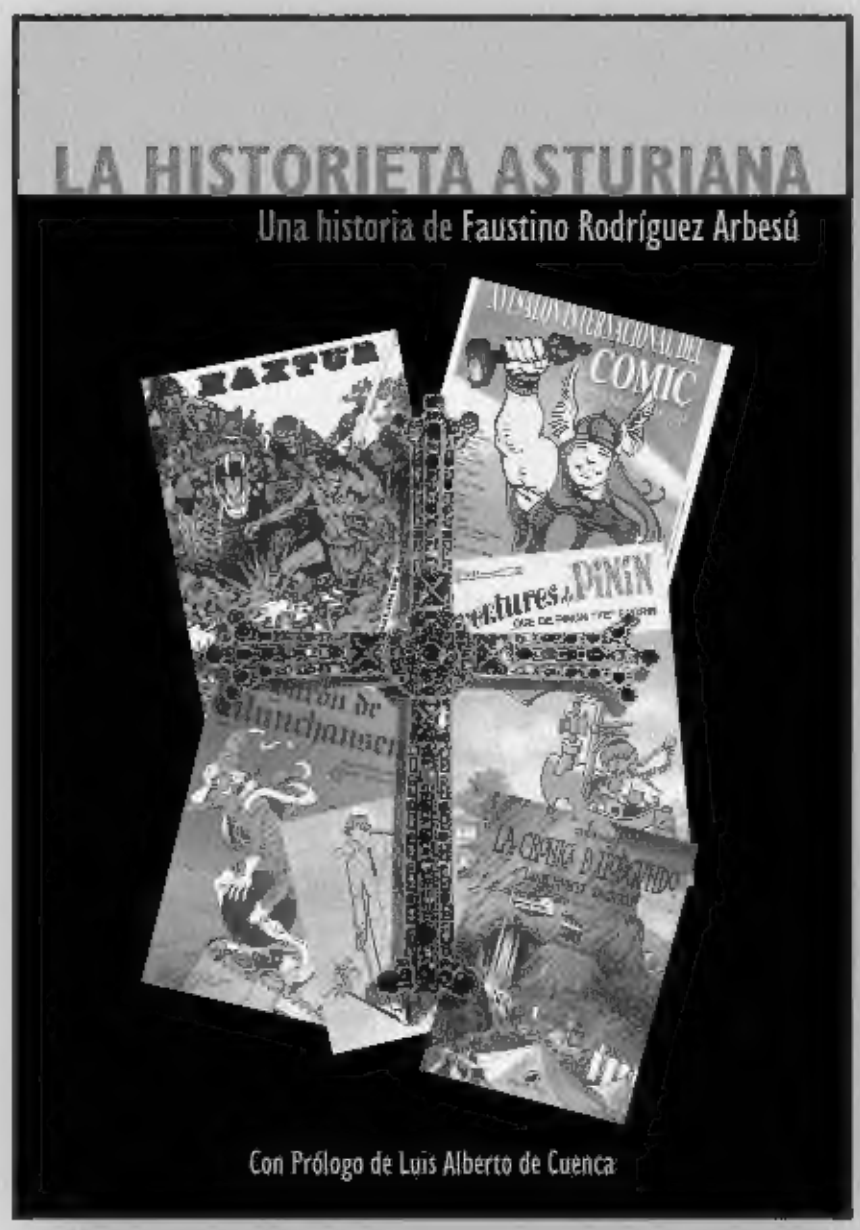
Fundada en
1974
2002
Primavera
Verano

2,7 €
40 PÁGINAS

DOBLE SUPLEMENTO
5,4 €
80 PÁGINAS

SUPLEMENTOS
La Historieta Asturiana XIV y XV
Una historia de F. R. Arbesú

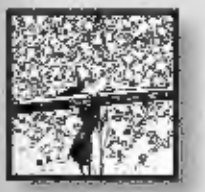
La Historieta Asturiana. Una historia de Faustino Rodríguez Arbesú



¡MÁS DE 400 PÁGINAS!

60 a todo color.

Con prólogo de Luis Alberto de Cuenca.



TODOS LOS CREADORES ASTURIANOS:

Alfonso, Neto, Méndez, los hermanos De La Fuente, Robert...

TODOS LOS INVITADOS

al Salón del Cómic del Principado de Asturias.

GALERÍA DE DIBUJOS ORIGINALES A COLOR

Eisner, Kubert, Talbot, Pellejero, Bess, Gulacy, Shelton, Hermann...

LOS INTERNACIONALES PREMIOS HAXTUR

Desde sus inicios, con nominados y ganadores ¡a todo color!

"Cuando mi querido y admirado amigo Faustino Rodríguez Arbesú me envió un adelanto de su libro La historieta asturiana, me sorprendió, en primer lugar, su tamaño: más de 440 páginas de imágenes y textos. ¿Será posible que diese para tanto la relación entre Asturias y los tebeos? La atenta lectura del manuscrito me reveló que sí. A través del libro de Faustino descubrí que en esa comunidad del Norte de España se había desarrollado un profundo y solidario sentimiento de reconocimiento cultural y de gratitud hacia el Noveno Arte...

...La historieta asturiana es el fruto de una paciente y minuciosa investigación, pero también de la propia experiencia de su autor, que tanto ha hecho por el cómic en Asturias durante los últimos treinta años..."

(Del prólogo de Luis Alberto de Cuenca)

¡YA A LA VENTA!

Un impresionante volumen, al módico precio de 33 €

¡CONSIGUE TU EJEMPLAR!

PEDIDOS: Apartado de Correos 461. Gijón.
FORMA DE PAGO: Mediante talón bancario a Faustino Rodríguez Arbesú o directamente a la cuenta 0049 3222 14 2014055291 Santander Central Hispano (Urbana. Avenida de la Costa, nº 511. Gijón. España

Recuerda que también puedes hacer tus pedidos a través del correo electrónico (elwendigo@elwendigo.com)

EL WENDIGO

http://cineultramundo.blogspot.com/

editorial

CRISIS DE IDENTIDAD

Indudablemente estamos en crisis. Que nadie piense que proviene del papel que hemos asumido hace ya más de treinta años en defensa y difusión del cómic como medio de expresión y como arte. No es nada de eso. Nuestra crisis es de forma, de contenido. No sabemos qué camino adoptar después de haber publicado el libro La Historieta Asturiana y lo que nos traerá en consecuencia. A esto hay que adicionar la crisis en Argentina, que nos ha descolocado trescientos ejemplares que allí se vendían.

Mientras pensamos sobre ello detenidamente vamos a tirar por la calle del medio. En este entrega hemos decidido aumentar el número de páginas (4) en El Wendigo normal. También el precio que habíamos mantenido durante más de diez años y poner un número doble en el mercado con dos fascículos del citado libro, con el objeto de acortar su tiempo de edición.

Tenemos que pensar que pronto cumpliremos 30 años de vida, 100 números y 20 ediciones de los Premios Haxtur. Todo ello requiere meditación, quizá un intento de sincronización. Y mientras lo pensamos ahí está la posibilidad de editar otro fascículo que llevaría el título de Los Mejores Cómics de la A a la Z.

Ahí queda todo esto. Démonos al menos otros tres meses para decidir qué camino adoptar.

Hasta entonces.

EL WENDIGO

"Admiro profundamente tu constancia para mantener el festival de Gijón y tu revista, la única en el mundo que sabe hacer críticas coherentes sobre los comics".

De una carta de **A. Jodorowsky** a F. Rodríguez Arbesú

http://cineultramundo.blogspot.com/

NUMERO DOBLE 89-90

[incluye 2 fascículos]

#XIV La Historieta Asturiana
Fascículo XIV (261-280)
Faustino Rodríguez Arbesú

#XV La Historieta Asturiana
Fascículo XV (281-300)
Faustino Rodríguez Arbesú

sumario

04 LECCIONES DE AMOR (y II)
F. Flórez

08 PLANCHAS; VIÑETAS Y BOCADILLOS - 1
F. Flórez

10 RIP KIRBY
J. Mª *Flores*

12 QUERIDO DIARIO
Flores & Flórez

14 ENAMORARSE
Iñaki Castro

16 MARK SCHULTZ
Entrevista

20 HEMOS LEIDO
Comentarios y noticias

22 CAMINA O REVIENTA
Flores & Flórez

24 GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ

26 NEWCASTLE
Faustino Rodríguez Arbesú

27 SIEMPRE CONAN
F. Flórez

36 POESÍA Y TEBEOS
J. Mª *Flores*

38 EL ARTE DE LA SENCILLEZ
Faustino Rodríguez Arbesú

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I.

DIRECTOR: Faustino Rodríguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez JEFA DE PRENSA Y RELACIONES PUBLICAS: Sofía Carlota Rodríguez COMUNICACION: Eulalia Eguren y Carlos Sánchez Muslera DISEÑO: Flórez & Barceló IMPRIME: Asturgraf DEPOSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló © ILUSTRACION PORTADA: MARK SCHULTZ

Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.

PARA MAS INFORMACION: www.elwendigo.com SE ADMITEN COLABORACIONES: elwendigo@elwendigo.com

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón y la Consejería de Cultura del Principado de Asturias

En el número anterior iniciábamos este artículo dedicado a cuatro historietas románticas. La intención es insistir en los aspectos argumentales. Recordar que una historieta es, antes que nada, un relato, una narración. Y que la Historia de los Cómics está llena de pequeñas-grandes historias. Comenzamos citando un fragmento de El Príncipe Valiente de Foster y otro de Julieta Jones, de Caplin y Stan Drake. Concluimos aquí con una historieta de Giménez y unas secuencias de video Girl Ai, de Masakazu Katsura. El amor está en el aire.

Fig. 2

PRIMER AMOR

Giménez siempre ha sido un realista confeso. Por eso resultan especialmente peculiares sus acercamientos al asunto del amor. Tiene al respecto varios relatos ejemplares, como algunos de los que componen Historias de sexo y chapuzas y Sabor a mentol. O, desde luego, mi elección, Primer Amor.

Esta historia está fechada en 1984, aunque ha sido reeditada repetidas veces, apareciendo recientemente en Glénat. Según su autor comentaba, la intención era explicar una primera relación, ese "primer amor" por el que cualquiera de nosotros puede haber pasado. Su estructura es completamente anómala: un prólogo (?) de catorce páginas y un desenlace de seis. En realidad, lo que Giménez denomina prólogo constituye más bien el relato en sí. En cambio, podía perfectamente haber titulado como "epílogo" al resto.

Es en esas últimas planchas donde encontramos la parte más débil de la historia. Casi dos páginas dedicadas a lo que parece un ajuste de cuentas con alguien, una reflexión sobre el papel de la crítica que, sin estar sobrada de razones, no parece encajar con el resto de la narración, al menos en cuanto al espacio que se le dedica.

Dicho esto, vayamos al principio. Giménez abre el relato con un gran plano de situación y a partir de ahí centra su atención en los dos protagonistas (casi siempre tomados en planos medios o primeros). Esta parte presenta un inusual dominio de los textos de apoyo. Textos que, en más de un caso, buscan resonancias poéticas, haciendo uso de recursos como la repetición ("...además era verano y los dos tenían dieciocho años") (fig. 1) o las metáforas ("...la luna parecía una raja de melón"). El autor va rompiendo esa voz en off con pequeñas escenas dialogadas de los protagonistas. A lo largo de todo el prólogo, los textos de apoyo dirigen la acción y vehiculan una cierta sensación nostálgica, acentúan el carácter de recuerdo del relato.

Especialmente agobiantes podrían resultar las planchas siete y ocho, con esa sucesión de primeros planos de los novios, rodeados de enormes bocadillos y gruesos carteles. Pero la habilidad de Giménez con la estructura dramática es tal, que

MARIEVA ERA BONITA Y OLÍA BIEN. MIGUEL ERA SIMPÁTICO Y HABLADOR. MARIEVA SE REÍA DE LOS CHISTES DE MIGUEL. A MIGUEL LE GUSTABA LA RISA DE MARIEVA. ADEMÁS ERA VERANO Y LOS DOS TENÍAN DIECIOCHO AÑOS.
A MARIEVA LE GUSTABA LA MÚSICA DE PAUL ANKA, A MIGUEL, LA DE RENATO CAROSONE; A MIGUEL, LAS PELÍCULAS DE GÁNGSTERES, A MARIEVA, LAS EN TECHNICOLOR.
MARIEVA SENTÍA LAS MANOS CALIENTES DE MIGUEL A TRAVÉS DEL VESTIDO. MIGUEL SENTÍA EN LAS MANOS EL CUERPO TEMBLOROSO DE MARIEVA. ADEMÁS ERA VERANO Y LOS DOS TENÍAN DIECIOCHO AÑOS.

Fig. 1

LAS DISCUSIONES SIEMPRE ERAN POR PEQUEÑAS COSAS; PORQUE MIGUEL NO SE HABÍA ACORDADO DE SACAR LAS ENTRADAS PARA EL CINE, PORQUE MARIEVA SE HABÍA PUESTO UN ESCOTE "DEMASIADO PROVOCATIVO"...
¡IDIOTA!
¡RIDÍCULA!
...PORQUE MIGUEL SE HABÍA COMPRADO UNA CHAQUETA QUE NO LE GUSTABA A MARIEVA, PORQUE MARIEVA SE HABÍA TEÑIDO EL PELO DE UN COLOR QUE NO LE GUSTABA A MIGUEL...
¡NO TE QUIERO VER MÁS!
¡NI YO A TÍ, TAMPOCO!
...PORQUE MIGUEL SE LAS DABA DE LISTO, PORQUE MARIEVA SE LAS DABA DE PRINCESA, POR CELOS DE UNO, POR CELOS DE OTRO...
¡TE ODIO!
¡NO TE AGUANTO!

Fig. 3

consigue no saturar al lector. Al contrario, sin apenas variar las escenarios e, incluso, repitiendo escenas como la de la pareja silueteada junto al árbol (fig. 2), consigue engancharnos y mantener nuestra atención.

El asunto que se trata es trivial. Una pareja de novios. Se conocen, se aman apasionadamente (al menos, tanto como pueden permitírselo en esos años que parece reflejar la acción, finales de los cincuenta), luego empiezan a discutir y, entre riñas y reconciliaciones, acaban separándose. Un tema, ya digo, vulgar. Pero Giménez lo convierte en algo extraordinario. Sobran muchos escollos, pero destacaría dos: primero, la descripción psicológica de los personajes, especialmente cuando llegan los primeros roces ("...llegaron los celos para dar un poco de sabor al guiso"). Esa angustia cuando se descubre que lo que se deseaba perfecto no lo es, ese paso del dolor al placer, está descrito con firmeza, con verosimilitud. Y lo mismo el otro momento complicado: la larga ruptura. Giménez no busca una excusa dramática que le permita remontar con limpieza. Al contrario, va alternando a lo largo de seis largas páginas momentos de crueldad con breves reconciliaciones, un estiramiento que hace de la separación un proceso mucho más doloroso y real (fig. 3).

Podría pensarse que el autor hace sociología ¿Cómo podía ser una relación en esa época? Pero, aunque el contexto determina en cierto modo el comportamiento de los personajes, no del todo. Poco podría interesarnos esta historia si Miguel y Marieva sólo fueran "dos muchachos de la clase trabajadora". Lo son, por supuesto, pero además Giménez se ha esforzado por dotarlos de carne y sangre, de reacciones creíbles, de individualizarlos. Las cobreas de Miguel, sus celos, la coquetería de Marieva, su mala leche, todas sus reacciones son naturales y sorprendentes.

Hay algo curioso en Primer amor. Yo hablaría de un cierto ajuste de cuentas de Giménez con el género. Llevamos tanto tiempo hablando de desmitificación que casi hemos olvidado en qué consiste esto. El autor parece conocer muy bien el terreno que pisa y apenas asoma la parodia por su historia. La voluntad poética de sus frases, aunque no exenta de ironía, parece escrita totalmente en serio. Pero, al igual que El Quijote se cree un auténtico caballero andante y todo le sale mal en el mundo "real", a las novias de Giménez, a pesar de su amor de novela, nada les funciona. Quiero decir, es la convicción con la que el autor maneja los reglas genéricas lo que le permite darles la vuelta, llevarlos hasta sus últimas consecuencias. Eso hace que Primer amor sea una historieta tan eficaz, tan destructiva. En ese sentido, la segunda parte, aparentemente el desenlace único del relato, es al contrario toda una reivindicación del amor, de la ilusión que conlleva. No es necesario insistir en la brillantez narrativa de Giménez. Con un recurso tan simple como la ausencia de líneas de demarcación de la viñeta, nos indica cuándo pasa de lo real a lo recordado o soñado.

Asistimos al encuentro de los personajes, muchos años después. Primero viene una batería de flash-backs, unido a la cara de desolación de Miguel (fig. 4). Y luego el sueño del reencuentro ("Tenemos que volvernos a encontrar"). Finalmente, el diálogo parece querer poner los casos en su sitio: "En la vida nunca se llega a nada, siempre se está de camino. Una especie de largo trayecto de autobús con unos asientos parados intermedios. No hacemos lo que queremos, ni siquiera lo que podemos. Hacemos... sólamente lo único que sabemos hacer". Pero no es esa posición estática, resignada, lo que leemos en la cara del protagonista. Ni es lo que parece adoptar el propio Giménez, que cierra el relato con una vuelta al principio, otro parque que se besa a la luz de la estrella polar (fig. 5).

Es importante destacar el cambio en el sistema narrativo de las dos partes: en el prólogo los textos en off enfatizan la consolación de pasado y en la conclusión su ausencia (incluso en los flash-backs) nos sitúa en el presente. Como ya señalaron en su momento Faustino Rodríguez y Javier Cuervo en El Wendigo nº 31-32 (Carlos Giménez: una obra, 1984).

¿Conclusiones? Giménez es un vitalista. Puede diseccionar el fracaso del amor o, mejor, de un amor. Pero la vida continúa y, pasado el tiempo, incluso esa primera decepción se recuerda con dulzura. Cada día trae su nuevo primer amor. Y es bueno que así sea.

Video Girl Ai

Esta es una serie creada por Masakazu Katsura, aparecida en Japón en 1989 y que ahora reedita Glénat. El episodio al que me referiré se publicó en España en 1995, en los números 13 y 14 de la colección editada por Norma. Son éstos historias de y para adolescentes. Con una mínima excusa de corte fantástico (una chica, la Video

Fig. 4

Fig. 5

Girl del título, sale de la televisión para complacer los deseos del héroe), el relato se centra en las relaciones sentimentales del quinceañero protagonista, Senpai.

Al inicio del número 13, Nobuku, una jovencita locamente enamorada de Senpai, acude a su casa. Ella está decidida a tener su primera relación, pero él tiene otras preocupaciones. A lo largo de todo el pasaje, Senpai se debate entre su lealtad a Ai, la Video Girl en problemas, y el afecto de Nobuku, que es real y cercano. Lo mejor es la descripción de las contradicciones de Senpai: él deseo "portarse bien", ser un caballero, actuar de acuerdo a sus sentimientos y no dejarse llevar por sus más bajos instintos. Pero sus hormonas también tienen poderosas razones. En cuanto a ella, no sabe cómo demostrar sus emociones, sin parecer una fresca.

Al inicio del episodio Senpai muestra su casa a Nobuku. Lo primero tropezo es su negativa a enseñarle la habitación donde dormía Ai, la video-girl de la que está enamorado. Nobuku sabe que tiene una rival, pero está decidida a enfrentarse a ese hecho. En cuanto a Senpai, deseo ser honesto con sus sentimientos hacia Ai, pero no quiere ofender a su invitada. Todo el episodio está cargado de una tensión sexual nada disimulada. De hecho, el autor insiste en planos subjetivos, en las que nos muestra las atractivas físicas de Nobuku. Esto no es extraño en muchas tebeos japoneses, que parecen firmados por reprimidos obsesionados en revelar la ropa interior de la colegiala de turno. En este caso obedece más a una razón dramática, ya que todo la fuerza del relato descansa en la atracción entre los dos personajes.

Así que ahí las tenemos, sentados frente a la televisión, cuando Katsuro nos ofrece una enorme viñeta en la que, simplemente, Nobuku se despoja de la camisa y se queda con la camiseta interior. Senpai piensa: "¿Qué? ¡Se está desnudando! ¡No lo entiendo!" (fig. 6). Luego descubrimos que tiene calor y le pide que abra la ventana. Pero ya podemos observar el característico tono de la historia: una exageración constante. Esto, habitual en el manga, resulta aquí adecuado. Todo adolescente se enfrenta a un montón de situaciones nuevas que, en más de un caso, es incapaz de entender correctamente. De ahí que este narrativo grandilocuente, en la que nada suena sin ser enfatizado, funciona tan bien.

En la siguiente escena, las dos jóvenes bromean sobre el álbum de fotos y, descuidadamente, los pechos de Nobuku rozan el brazo de Senpai. Un silencio. Él le recuerda la hora, pero ella declara: "me quedo" (fig. 7).

Me ahorro las páginas donde se muestran en paralelo los desgracias de la video-girl y volvemos a encontrar a las muchachas cenando en un bar. Se suceden una serie de malentendidos y desencuentros. Ella admite que ya tenía planeado quedarse en su casa. Pero luego se sonroja al pensar que lo ha hecho porque si no él nunca la besará. Sin embargo, teme que la considere una chica fácil. La conversación gira en torno a lo innombrable, el sexo. Ninguna de las dos admite estar interesada, pero entonces ¿por qué ella insiste en quedarse?

Se mantiene la tensión al volver a casa, ante un video. Nuevo vistazo al escote de Nobuku. La acompaña al baño y continúa el juego de desencuentros. El tono es tragicómico. Las sentimientos y la confusión de las adolescentes están perfectamente descritas, pero matizadas por un humor constante. Hay algo de voyeurismo en la escena de la ducha de Nobuku, pero también notamos su determinación frente a lo que pueda pasar, la característica firmeza de una mujer enamorada ante un primer encuentro que se desea tanto como se teme.

Mientras, Senpai se debate entre la lujuria y el autocontrol ("¡Cuanto más tiempo paso, más perversos son mis pensamientos! ¡Debo controlarme! ¡debo controlarme!"). Cada uno se acuesta en una habitación y allí empiezan a dar vueltas sobre las camas. Ella se siente rechazada, mientras que él comienza a contar ovejitas. Aunque en realidad sólo consigue imaginar a Nobuku desnuda. Finalmente, ella se planta en la puerta de su habitación, sujetando la almohada contra su cuerpo. Luego sale corriendo y Senpai ha de ir a buscarla al pasillo. Ninguno de los dos es capaz de afrontar la situación. Deciden dormir juntas, entre gestos de una timidez encantadora (fig. 8).

Así que ahí las tenemos, en la cama. Ella encogida hacia su lado. Él, rígido, mirando al

Fig. 6

Fig. 7

techo. Sólo se oye el latido de sus corazones (Tu-Tum, Tu-Tum...). Sus caras reflejan absoluto terror. De repente, en un movimiento descuidado, él roza las nalgas de ella. Se suceden las exageraciones visuales y la imaginación de Senpai se dispara "¡Tengo que ser de piedra! ¡ser de piedra!". En la siguiente plancha ella se gira y atrapa la mano con el peso de su cuerpo. "Senpai... No... resistas... ¿quieres?". Senpai se rinde y se abrazan (fig. 9). Las siguientes páginas son de un erotismo dulce. Vemos en planos cortos fragmentos de sus cuerpos bajo las sábanas (con los pijamas puestos). Finalmente, se besan, en una monumental viñeta a página completa. "Ahora... ya nada me detendrá", piensa Senpai mientras flota en un limbo de lunares como los que estampan los braguitas que ella le ha confesado lleva puestas.

Suena el teléfono. La escena concluye. La video-girl necesita la ayuda de Senpai, pero no se lo dice claramente. Así que es la propia Nabuku la que ha de convencerlo para salir en busca de su rival. La conversación entre las dos chicas es reveladora. "Si me hago la orgullosa nunca podré contigo", le dice Nabuku a la video-girl. Luego declara a voz en grito su amor por Senpai "¡me gusta más que ningún otro! ¡¡Me gusta cantidad! ¡Por eso... no... me daré por vencido!". Y la historia sigue.

Pero nosotros la dejaremos aquí. Video Girl Ai no es una serie redonda. Algunos recursos argumentales se repiten hasta la saciedad. Muchos de los planos cortos de jovencitas mostrándonos sus encantos, no tienen una justificación dramática clara. La saturación de efectos es en muchos casos excesiva y la caída de un lápiz puede ser equivalente a la de una bomba atómica. Pero, manierismos aparte, contiene pasajes creíbles y desarrollos firmes. Las secuencias que he descrito tienen una gran fuerza dramática y la desazón y la inexperiencia de los protagonistas está contada con veracidad y sentimiento. No es, por supuesto, una GRAN historia. Pero es emocionalmente brillante y, por muy lejanos que nos sintamos de los protagonistas, no cabe duda que el autor consigue devolvernos a momentos similares de torpeza, que todos hemos podido experimentar.

Momentos de novedad, de descubrimiento, de miedo y de placer.

Si todas las escenas anteriores al encuentro en la cama están resueltas con humor y rigor, no se pierde ese brío al llegar al lógico clímax dramático. Resulta muy curioso cómo el autor entremezcla los pensamientos de ambos bajo las sábanas. Esa idea de fusión y confusión en el amor alcanza aquí al doble plano de la imagen (muy fragmentada, de manera tal que a veces no sabemos bien a quién o qué estamos mirando) y el texto (fig. 10). No se describe un amor adulto, sino juvenil. Por eso es poco lo que se dice o hace y los gestos y las acciones son en muchas ocasiones insustanciales. Pero me parece admirable el partido que el autor saca de tan sencillos elementos.

Conclusiones

Los cuatro ejemplos propuestos son diferentes en cuanto a sus fechas (los años cuarenta, setenta, ochenta y casi los noventa), los países de procedencia (Estados Unidos, España y Japón), sus formatos (sundays, tiras diarias, historieta corta y manga) y su temática también presenta variaciones: el amor romántico "de toda la vida", el amor pasional y trágico, el amor cotidiano y el amor como descubrimiento del sexo entre quinceañeros. Pero en todos los casos nos enfrentamos a narraciones bien estructuradas, que renuevan asuntos ya vistos y con algunas características de calidad comunes.

Por ejemplo, el tratamiento de la mujer. En los cuatro ejemplos es totalmente respetuoso. Existe un lugar común que supone que el cómic, como "medio de masas", ayuda a mantener determinadas situaciones de privilegio masculino, difundiendo una imagen muy concreta de la mujer. Negar que esto haya sido así en algunos casos sería absurdo. Ahí están las reediciones de los tebeos Marvel de los sesenta, en las que vemos a las superheroínas más preocupadas por su ropa o por agradar a sus novios que por cualquier otro caso, eternamente coquetas y al borde de la idiotez. Por supuesto.

Pero no es así siempre, como entiendo que demuestran los ejemplos propuestos. En ellos encontramos mujeres más fuertes y decididas que los propios protagonistas masculinos. Más creíbles, en todo caso, que algunos representantes de tebeos supuestamente liberadores de los sesenta, como Valentino y compañía. Con el pretexto de la "liberación sexual" se ofrecía nuevo camazo para los lectores masculinos.

Tan sólo podríamos señalar un convencionalismo: la protagonista siempre es atractiva y, a ser posible, rubia (excepto, lógicamente, en el ejemplo japonés). Este estereotipo aparece en los dos

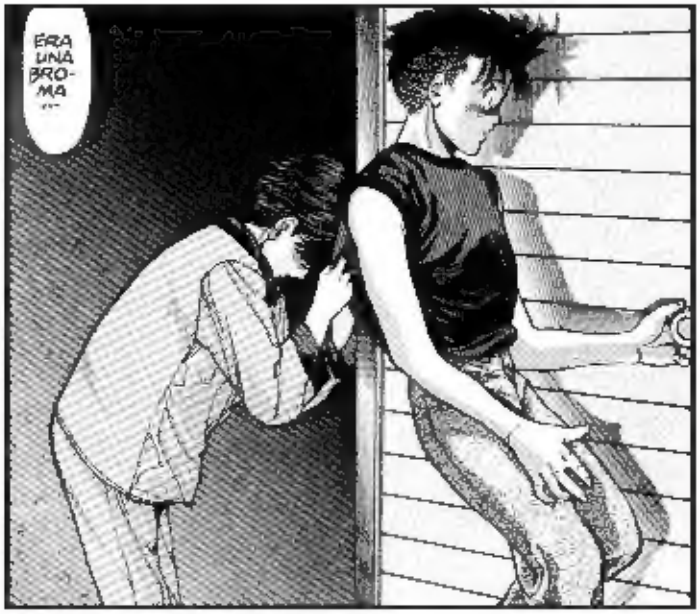


Fig. 8 y 9 (superior)

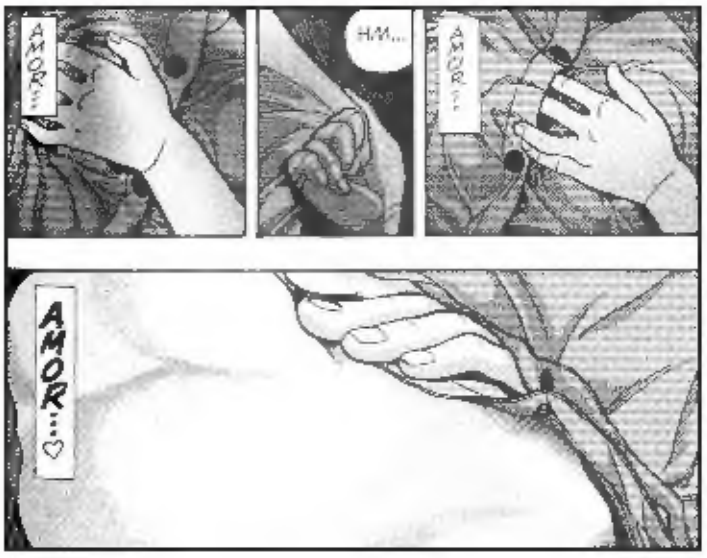


Fig. 10

obras americanas y en la muestra de alguien tan libre de sospechas como Carlos Giménez. Personalmente lo entiendo como una necesidad narrativa. El lector debe comprender la atracción que despierta la mujer y para ello, lo más rápido en un medio visual como el cómic (o el cine), es dotando de evidentes atractivos físicos a la protagonista. Un mal menor, lo llamaría yo.

No hay sexo gratuito en los pasajes amorosos descritos. Y no lo hay porque no es necesario. La violencia o el amor físico aparecen cuando resultan más efectivos que su sugerencia, obedecen a una lógica dramática, a las necesidades del relato. Y por eso estas obras se mantienen, por eso aún hoy las encontramos entretenidas e interesantes. Esta es la cuestión. Preocupados por el papel de los cómics en la historia del arte, por su aportación, quizás olvidamos a veces algo más importante: su calidad.

No pretendo que las cuatro historias sean las mejores relatos de amor que podamos encontrar en los cómics de todos los tiempos. Ni mucho menos. Tan sólo son cuatro muestras entre otros muchos posibles ejemplos. Pero me han interesado por su carácter afirmativo.

Creo (y así lo he escrito con anterioridad) que el verdadero territorio del arte popular es el mito, la construcción de relatos trascendentes. Relatos donde las reglas aceptadas por una cultura se transmiten y perpetúan. Muchos de los intentos de ir más allá de esas reglas no escritas han fracasado por la misma razón: no ampliaban el territorio moral o estético común, entraban en un vacío que no interesa a nadie. Por eso, aunque creo en la ampliación constante de la narración, entiendo que siempre se produce dentro de unos límites. Límites que tienen que ver con lo que denominaría (a falta de un término mejor) sentido común. Las convencionalismos, las mitologías, las ideas que transmiten los ejemplos propuestos, son perfectamente asumibles por un lector actual. No hay casi nada que chirríe, que sea inaceptable. Entre otras razones porque tampoco hay dogmas, ni ideología. Tan sólo un ambiguo espacio de libertad. Y hay pocos lugares tan delicados en cuanto al uso de la libertad individual como el de la pareja.

Sin embargo, los autores citados consiguen dar momentos diferentes lecciones en cuanto a cómo mantener la propia identidad, en un espacio compartido. Tenemos la amable lucha entre Val y Aleto, la entrega y el dolor compartido entre Eva y Lucas, el fracaso al confrontar los deseos y la realidad de Marieva y Miguel, y el conflictivo paso a las emociones adultas entre Senpai y Nabuku; paso que no puede darse sin comprender lo mucho que tiene de entrega la idea del amor. En todos los relatos hay mucho de revisión, de no aceptación de situaciones pre-establecidas, podemos asistir a las diferentes físicas y químicas del amor. Pero, al final, el mal queda claramente señalado: se sitúa al lado de la mentira, de la posesión por la fuerza, del no saber escuchar al otro...

Buenas lecciones, dignas de ser aprendidas. Cosas de tebeos.

Florentino Flórez

Planchas, viñetas y bocadillos

1. Igor Kordey: Batman-Tarzán

Esta sección nace con un único propósito: señalar algunos de los recursos utilizados por los dibujantes de comics. Por ella irán desfilando planchas de diversos autores con algún elemento de interés. Puede referirse a planificación, distribución, forma de las viñetas, rotulación o cualquier otro. La intención no es otra que recordar a los lectores el complejo conjunto de decisiones al que se enfrenta todo creador cuando desarrolla una acción en viñetas.

En ese sentido, al seleccionar una plancha del conjunto de la narración existe un peligro intrínseco: suponer que una historieta ya es buena por contener una secuencia o un recurso interesantes. Eso no es en absoluto la intención. Por ello se debe remarcar este hecho: todo cómic supone un conjunto de secuencias narradas con un determinado ritmo. Y es la totalidad la que determina la calidad del tebeo. Teniendo esto muy presente, podemos ya descender al detalle, a esos "ladrillos" que, uno sobre otro, determinarán el aspecto final de la construcción.

No se trata, tampoco, de una selección con "las mejores páginas de la historia del cómic". Al contrario, pienso que las invenciones visuales se encuentran muy repartidas y que es posible toparse con hallazgos interesantes en la obra de muchos autores, así que se ha renunciado a la idea de una clasificación ordenada. Además, se admiten sugerencias por parte de los lectores. Me gustaría ofrecer mi punto de vista respecto a las páginas que cualquiera me indique.

Se ha elegido una plancha de Igor Kordey, la número 15 del segundo volumen de Batman-Tarzán, Las garras de la Mujer Gato (Norma Editorial, Barcelona, 2000). Describe el enfrentamiento entre el villano y dos de los protagonistas, un faraón y su hijo. Todas las viñetas presentan la peculiaridad de ser alargadas horizontalmente, ocupando todo el ancho de la página, y la última queda sangrada sobre los márgenes laterales y el inferior [Fig. 1].

Kordey inicia la plancha con un plano lateral de los personajes, con lo cual queda marcado el eje a la derecha del malo. Nos movemos por ese eje en la siguiente, casi a espaldas del faraón. Nuevo desplazamiento con contraplano de la anterior en la tercera viñeta. En la cuarta, sorpresivamente, salta al otro lado consiguiendo casi

Fig. 1

¡POR QUÉ RAYOS CUANDO AQUÍ PUEDO VER COMO UN PARIENTE!
¡NO!
AL FINAL LA OBSERVACIÓN MEMORIA DESDE NO FUNCIONA DESDE QUE EL MUNDO SUPERIOR GOBERNARÁ TU MUNDO
¡EL BUENO
LO MUERO DE ACABA
BLAM
¡¡PADRE!
¡¡NO!!
NO TE MUEVAS, VOY A BUSCAR AL DOCTOR

Fig. 3

una sensación de travelling alrededor del villano. Retrato la plancha manteniendo el punto de vista y acercándose con un efecto de zoom hasta un primerísimo plano del faraón moribundo, que se expande hasta los bordes de la página.

Lo peculiar es ese salto entre la tercera y la cuarta viñetas. Las tres primeras están resueltas con un típico plano-contraplano. Las tres últimas con un zoom. Realmente no necesitaba saltar al otro lado del eje en la cuarta, pero ese desplazamiento curiosamente acentúa la sensación de impacto del disparo y el acercamiento hacia el muerto. Como si entráramos por encima del hombro del malo, que se retira del encuadre para reforzar la intimidad entre padre e hija. Finalmente la hija sale de cuadro en la última viñeta, que nos muestra al faraón en la soledad de la muerte. Un movimiento un poco barroco pero efectivo. Si lo comparamos con la solución "reglada", manteniendo el eje visual tal y como se muestra en las simulaciones [fig. 2 y 3] podemos apreciar lo siguiente. Si se mantiene el eje por la derecha del villano [fig. 2], la falta del quiebro visual oblicuo el drama. El salto desde el shock del disparo hasta la intimidad de la agonía es demasiado rápido y pierde efectividad dramática. Otro tanto ocurre cuando utilizamos el otro eje [fig. 3]. De nuevo la acción es demasiado suave y el impacto se reduce.

Cada vez parece más cierto que parte de las reglas que se aplican en cine no funcionan de igual manera en cómic. Especialmente lo que se refiere a saltos entre acciones detenidas. Cuando tenemos figuras en movimiento sí es imprescindible el mantenimiento del eje visual. Cuando no hay movimiento (o no mucho, como en este caso), la propia simultaneidad que caracteriza a las viñetas del cómic (podemos verlas todas a la vez en el conjunto de la plancha) ayuda a que muchos saltos de eje no sean percibidos como tales, o que el lector no se vea afectado por ellos.

Pero de todo esto hablaré Faustino en un próximo y revolucionario artículo. A los que leen en esto un ejemplo más de la ineficacidad de las reglas, una llamada a la improvisación, al todo vale y a la experimentación artística, les supongo que se lo pensarán dos veces. En realidad, creo que lo que la plancha nos demuestra es que los desplazamientos por el eje visual tienen siempre consecuencias. Repercuten necesariamente en cómo se percibe la acción. Además, la horizontalidad de las viñetas nos ayuda a situarnos en todo momento.

Florentino Flórez

Fig. 2

Rip Kirby
[Ya no se hacen tebeos así]

El 4 de marzo de 1946 el género policiaco se enriquecía con un nuevo personaje: el atildado, culto, algo miope pero fuerte y atlético Remington (Rip) Kirby. Merced al dibujo de Alex Raymond y a unos guiones calculados para enganchar al lector adulto, Rip Kirby se convirtió, con todo el merecimiento, en una de las tiras de prensa más famosas de todos los tiempos.

Rip Kirby, EL CONOCIDO ATLETA, ESCRITOR, DETECTIVE Y ANTIGUO MARINO HA SIDO CONDECORADO POR SU VALOR EN LA GUERRA DEL PACÍFICO.
¡BUENOS DÍAS, MR. KIRBY. SU DESAYUNO Y EL... PERIÓDICO.
¡AH, DESMOND, QUE BUENO ES VOLVER A ESTAR EN CASA Y DORMIR SOBRE SÁBANAS LIMPIAS!
ACABO DE LEER EL PERIÓDICO. PERMÍTAME QUE LE FELICITE.
GRACIAS, DESMOND. HAN LLAMADO ¿NO? ESO FUE UN TIRO DE REVÓLVER...

La idea de un detective cerebral y distinguido como Rip Kirby parece ser que fue sugerida a Alex Raymond por Ward Green, uno de los responsables de la agencia King Features Syndicate en los años cuarenta. Raymond creó un personaje desmovilizado de la marina estadounidense - como él mismo- que una vez reintegrado a la vida civil combina sus aficiones científicas con las detectivescas. Rip Kirby, según se deduce de las primeras episodios, es un químico de renombre, con varios ensayos publicados, que recibe invitaciones para impartir conferencias en los más prestigiosos universidades. Naturalmente que esto es sólo un punto de partida, pues con el devenir de la serie los casos se van hilvanando uno tras otro sin dejar tiempo a nuestro héroe para llevar a cabo ningún experimento. Eso sí, en uno de los primeros historias, la dedicación intelectual del personaje se utiliza para tratar el tema de las armas químicas y biológicas.

El tipo de detective encarnado por Rip Kirby se diferencia en gran medida del otro prototipo representado por Dick Tracy. Kirby es más sutil e intuitivo, fía más a la perspicacia psicológica que a los métodos expeditivos y suele acudir a la policía para recabar su apoyo, no obstante, llegado el caso, no dudará en eludir la intervención de ésta para salvar la imagen de algún cliente. Aunque en ciertos momentos se ve forzado a hacer los ambientes sórdidos de la ciudad, su escenario natural son los mansiones de los millonarios y los lujosos áticos de la Quinta Avenida neoyorquino. En ellos Kirby se desenvuelve con soltura, acude a fiestas nocturnos y es recibido con deferencia. En los breves momentos de asueto se refugia en la intimidad de su apartamento donde puede dar rienda suelta a otro de sus aficiones: interpretar piezas clásicas al piano.

El elenco de personajes con aparición regular se inicia con Cecil Desmond, fiel mayordomo cuyo pasado al otro lado de la ley sirve en numerosas ocasiones para sacar de algún apuro a su jefe. A este hay que añadir la novia eterna de Kirby, la angelical Honey Dorian, y la más sensual Pagan Lee, actriz de cine enamorada del detective y también, como Desmond, con un pasado turbulento. Merece la pena detenerse en este personaje, uno de los más románticas y fascinantes de la Historia del Cómic. Pagan Lee comienza la serie como querida de un gangster, pero el secuestro de un niño y el encarcelamiento de Kirby despertarán en ella sentimientos de culpabilidad y conducirán sus pasos hacia el camino del bien. Más adelante sabremos de su origen europeo y de su implicación no del todo honrosa en la Segunda Guerra Mundial, fantasmas del pasado que sirven para hacerle un chantaje del que la librará Kirby, por supuesto. Pagan no oculta su amor por éste pero también es consciente de que su corazón (y todo lo demás) pertenece a otro y por lo tanto nunca intentará usar los "malas artes", de los que seguro sabe un rato largo, para conquistarlo. Su pasión por el detective será tan persistente como platónica y con ello aumenta su dramática atractivo.

En cuanto a los malvados, durante la etapa Raymond dos repitieron su presencia en varias aventuras: Destor Maroy y Mongler el

Trituradora. En cierta medida sus opuestos los definen. Dedos es un especialista en el timo, en el chantaje y otras actividades que requieren más de lo pensado que de la fortaleza y el enfrentamiento físico. En su momento, encontró la redención en un último sacrificio. Mangler, por el contrario, es un tirano que impone su autoridad sobre una banda de gangsters por la fuerza de los puños. Pese a ello, no carece de astucia y de la inteligencia suficiente para plantearse el robo de una fórmula secreta cuya venta le mejor postor le proporcionará mayores ingresos que cualquier robo con violencia.

Además de Pagan Lee y Honey Donon, una de las bazas más destacadas de la serie es el numeroso repertorio de personajes femeninos que desfilan por ella. Mujeres no sólo en la plenitud de su belleza como es típico en el cómic, sino féminas mayores, casi ancianas, pero con una determinación para el bien o para el mal que las vuelve fascinantes. En estos delicados dibujos se puede reconocer un eco del trabajo de Raymond como ilustrador para revistas mundanas, tipo Look, Collier's, Esquire o Cosmopolitan, que desarrollaba paralelamente a su profesión como historietista.

EN EL APARTAMENTO DE PAGAN LEE
MANGLER, ¿QUÉ ME HICISTE?
¿NO SABES LA ATRACCIÓN QUE PUDO DETENERME. ¿CONTENTA DE VERME?
¿QUÉ CREES TÚ, CHICARRÓN?
¿QUÉ HAREMOS, MANGLER? EL F.B.I. ANDARÁ DETRÁS DE TÍ.
¡DÉJALO DE MI CUENTA! Y AHORA LLAMA A LOS MUCHACHOS.

Lo que distingue a Rip Kirby, como por otra parte sucede a otras series editadas bajo el formato de tiras de prensa, es su capacidad para engarzar el relato. La construcción de sus guiones está concebida para mantener el interés desde la primera viñeta y para ello los autores no dan ni un momento de respiro. Los diálogos son ágiles y las situaciones ingeniosas. Los argumentos trepidantes y suficientemente enrevesados para crear inquietud por la suerte de los protagonistas, para terminar, a la postre, en un suave final feliz que siempre es el comienzo de una nueva aventura. Una de estas trasladó a Kirby al norte de África, a un norte de África hollywoodiense e irreal, lleno de tribus beduinas luchando por su libertad y de las que el detective se convierte poco menos que en un nuevo Lawrence de Arabia. Yendo de lo exótico a lo doméstico, en otra se enfrentará a los prejuicios y la presión social al qué dirán tan habitual en las comunidades pequeñas y provincianas, con un planteamiento que recuerda a la novela Calle Mayor de Sinclair Lewis. Otra más servirá para defender a un prófugo de la justicia que había comenzado una nueva vida en un pueblo remoto. Si se para uno a pensar en ello, resulta curioso la repetición de personajes que tras un pasado al margen de la ley, se redimen y empiezan de nuevo, esta vez por el lado correcto de la corretera. Hay algo reconfortantemente americano en ello, en ese derecho a una segunda oportunidad que parece ser consustancial a ese país.

Estas historias no tienen límite de edad, ni superior ni inferior, y en su momento el destinatario de las mismas era todo aquel que leyese una de las muchas periódicas donde se publicaban. Un oficinista, un obrero durante la pausa para el bocadillo, un niño, un ejecutivo o un recluta en una base militar. Son productos de entretenimiento que marcan de igual a igual al cine o la novela, sin necesidad de otras justificaciones. De ahí la desazón que nos provoca la actual división entre cómic infantil, cómic adulto, cómic de superhéroes, de espada y brujería, manga, etc. y el convencimiento, que no tiene nada nostálgico, de que a causa de esto ya no se hacen historias así y será muy difícil que vuelvan a hacerse.

Cuando se enfrentó a Rip Kirby, Alex Raymond ya era un reputado profesional del dibujo con una trayectoria a sus espaldas tan breve como impresionante, pues ésta incluía a Flash Gordon, Jim de la Jungla y el Agente Secreto X-9 como trabajos de plena responsabilidad, además de varios años de "negro" al servicio de los hermanos Chic y Lyman Young en las series Blondie y Tim Tyler's Luck. El dibujo de Raymond se caracterizó siempre por una absoluta perfección formal que le ha valido en ocasiones la acusación de academicista. Su estilo en continua evolución permite diferenciar varias fases. Las comienzos de Flash Gordon tienen algo de naif, acaso impuesción para acercarse a la fuente de inspiración, Buck Rogers, pero tan pronto como el éxito propio está asegurado el estilo cambia: los personajes ganan corporeidad y realismo. En el mismo Flash Gordon hay un Raymond interesado en crear superficies con una multiplicidad de líneas, interpretado por algunos estudiosos como el deseo de subrayar el carácter fantástico y onírico del planeta Mongo, y hay un Raymond que elimina todo lo accesorio, llegando a extremos fabulosos en la estilización del trazo, a un dibujo casi etéreo. Rip Kirby supone su madurez manifestada en la limpieza y corrección lineal así como en su capacidad para extraer todas las posibilidades del blanco y negro. Hay muchos escenarios nocturnos en esta serie, una oportunidad excelente para que el dibujante explore con los contrastes y el claroscuro, también abundan los primeros planos, sobre todo femeninos, lo excusa ideal para producir áreas nítidas apenas delimitadas por un suave contorno. El resultado es una pieza maestra que combina perfección y expresividad, naturalidad y arte.

Si algún autor en el campo de la historieta merece el título de Maestro, ese es Alex Raymond, pues su trabajo dio origen a toda una legión de seguidores que sólo en Norteamérica incluye nombres de la categoría de Al Williamson, John Prentice, Stan Drake, Austin Briggs, Mark Schultz o Lee Weeks. Su influencia en España también fue enorme, especialmente en los años previos y posteriores a la guerra civil, de tal forma que casi ninguno sabe ajeno al humor escapó a ella. Emilio Freixas, Jesús Blasco, Luis Bermejo y muchos otros forjaron su estilo imitando y adoptando el modo de hacer Raymondiano. Hasta alguien tan alejado cronológicamente como Rubén Pellejero reconoce su deuda formativa con el maestro norteamericano. Por lo tanto, ¿se puede hablar de academicismo? Sí, pero en el sentido de haber creado escuela, de haber formado a varias generaciones de dibujantes que, no puede ser por casualidad, se encuentran entre los mejores autores de este Noveno Arte.

José María Florit

PD. El guión de la serie corrió a cargo de Fred Dickenson a partir de 1952 y desde la desaparición de Raymond en 1956 fue dibujado por John Prentice. Este autor, iniciado en el mundo de la ilustración publicitaria y colaborador del estudio de Joe Simon y Jack Kirby, se consagró al detective hasta su jubilación recabando la colaboración ocasional de dibujantes como Alden McWilliams, Al Williamson o Wayne Boring.

Querido Diario
Gemma Bovery

Un matrimonio inglés de clase media, él restaurador de muebles y ella ilustradora y decoradora, compran una casa en la campiña normanda con la intención de llevar una vida mas simple y a la vez mas creativa. Una vez superada la emoción producida por la novedad descubren, sobre todo ella, que el campo es aburrido, que siempre hay alguien que vigila tus paseos y que tienes que compartir tu vida con gente de lo mas impresentable. Si ademas las relaciones no estan todo lo consolidadas que debieran, el camino hacia el desastre esta ya trazado.

Una estructura compleja

Éste podría ser el resumen de un argumento cuyo desenlace, como se conoce en las primeras páginas de la obra, es la muerte de la protagonista. Ahora bien, el relato no sigue un desarrollo lineal sino que hay abundantes saltos atrás y adelante, hacia atrás para describir con detalle a los distintos personajes, hacia delante para desarrollar la acción. Comenzamos sabiendo el final: Gemma Bovery está muerta, pero desconocemos las circunstancias de esa muerte y cómo se llega a esa situación. Sabemos que hay un adulterio pero no cuándo se produce ni qué lo motiva. Sabemos quiénes son los protagonistas pero su origen y circunstancias se cuentan más adelante. Es decir se avanzan muchas acciones pero no sus causas ni sus consecuencias.

Uno de los aciertos de la autora es haber estructurado todo esto sin confundir al lector, introduciendo en el punto exacto y de la forma más adecuada el relato dentro del relato que nos dice quién es quien, de dónde procede sus motivaciones etc. El otro acierto fundamental es que aun anticipando la conclusión consigue, primero, mantener el interés del lector por saber cómo se llega a ella y segundo, sorprender con ésta creando un final insospechado y sobre todo plausible. No abundan los autores que logren rematar sus narraciones de una forma tan redonda dando a la palabra final su verdadero significado y dejando al lector con una sensación de placentera plenitud. **Posy Simmonds** lo hizo.

Galería de personajes

Más que una historia en sí, Gemma Bovery es una narración de personajes. Todos tienen algo que decir y de todos ellos se dice algo, variando el modo de decirlo además. Tomemos por ejemplo al panadero Aubert, que de alguna manera es quien cierra la narración. Resulta fascinante comprobar como la autora es capaz de presentarlo desde varios enfoques diferentes, dejando que el lector saque sus propias conclusiones sobre la personalidad de su criatura. Uno de estos enfoques es el del mismo Aubert, que en su exposición en primera persona no deja de autojustificarse y promocionar su imagen, magnificando su papel en el drama acontecido. Otro lo transmite a través de los dibujos, y del contraste entre lo que éstos reflejan y lo que escribe Aubert, en ellos se percibe una imagen mucho más prosaica y endeble. Un tercer punto de vista lo proporciona el diario de Gemma y en éste el panadero bonachón y joyeux irrefrenable sale definitivamente chamuscado.

Algo parecido sucede con Charlie, el marido de Gemma. Visto desde la perspectiva de éste no pasa de ser un pusilánime, un abúlico, alguien con el que terminó casándose después de confundir afecto con amor. Visto desde otro lado, Charlie, aun aceptando los atributos negativos que su esposo le adjudica, no deja de ser una buena persona, alguien más listo de lo que parece, que es feliz haciendo su trabajo y que sólo desea vivir en paz.

¿Cómo es Gemma Bovery? Al igual que hace con el resto de personajes, a la autora se las ingenia admirablemente para ofrecer retazos de información, pinceladas parciales que presentan a una persona, aseguro, algo neurótica a ratos llena de autoconfianza y por momentos cargada de dudas, una persona normal y corriente, alguien cuyo problema, como nos sucede a todos en algún momento de nuestra vida, no es que no sepa cómo conseguir lo que quiere, sino que no sabe lo que quiere conseguir.

El resto de intérpretes, cada uno según la importancia de su papel, está trabajado con el mismo esmero. El repelente amante perfecto, gastrónomo, guapo, trepa los adinerados Rankin, el joven aristócrata venido a menos, su madre, la irritante exmujer de Charlie, una verdadera bruja, incluso la esposa del panadero, cuyas breves apariciones están cargadas de ironía y no se sabe si segundas lecturas.

Hay que reconocer como una muestra de talento el que Posy Simmonds, partiendo de personajes

Dos figuras penetraron en mi campo de visión. Luego salieron, volvieron a surgir y por fin desaparecieron: Gemma y Hervé de Bressigny
¿seguro que tu marido no ?

personajes así de vulgares y con una trama tan antigua como las relaciones humanas, consigue atrapar la atención invalidar al lector y conducirlo hacia dónde ella quiere. Esto supone unos notables conocimientos de la psicología y el comportamiento humanos y la habilidad para aplicarlos a la creación de unos entes de ficción con los que sino nos identificamos, al menos reconocemos en ellos actitudes y conductas posibles.

Estilo literario

Desde la primera frase ("Hace tres semanas que Gemma Bovery yace en su tumba") la narración es fluida intrigante, despertando interés, sugiriendo posibilidades y creando expectativas a medida que avanza la obra.

Como sucede con la estructura interna la narración tampoco es lineal, se intercalan documentos cortos, catálogos de artículos, menus, listas de nombres o de cualidades reflexiones del narrador ajenas a la cuestión principal, etc. Todo esto en ningún momento entorpece la lectura más bien la adereza enriquece a los personajes añadiendo detalles con los cual se hace todavía más próximos más humanos.

Mientras leíamos sus desventuras nos venía a la cabeza el nombre de Ford Madox Ford (1873-1939), un escritor inglés cuya novela El buen soldado nos gustó mucho en su momento. Es posible que influyera el tema el adulterio, y también esa forma de decir las cosas sin decirlas, de jugar con el tiempo y con los detalles, de anticipar los acontecimientos para después cuando se produzcan desvelar un aspecto inédito de los mismos. Es posible que Posy Simmonds haya querido dotar a su escritura un estilo "antiguo" para aproximarlo a los prototipos creados por Flaubert hace casi siglo y medio. Sea como sea la conclusión es que esta autora sabe cómo contar una historia con palabras.

Y con imagenes.

Gemma Bovery sería inconcebible sin las imágenes. Una simple comparación lo demuestra. Hay varias páginas sin bloques de texto, es decir, en las que la narración emplea exclusivamente los medios del tebeo distribución en viñetas, bocadillos o globos etc); por el contrario, no hay ninguna donde las ilustraciones estén ausentes. Por otra parte, éstos están perfectamente ensamblados con la escritura saltando de un sistema a otro con una soltura asombrosa. La suma de ambos da pie a una compasión nada y tomado. Hay viñetas rectangulares y viñetas sin marco, dibujos generosos en tamaño junto a otros diminutos, la autora limita estilos ajenos e incorpora elementos pompier o decó, obsoletos unas escenas mientras que remata otras hasta el mínimo detalle, salta del lápiz a la acuarela a la tinta con fluidez y todo esto sin que en ningún momento produzca la sensación de ser un experimento gratuito, sino de obedecer a una voluntad creadora que domina los recursos a su disposición y los utiliza según su conveniencia.

Como la atención a la fidelidad para captar pormenores en apariencia insustanciales como portadas y páginas interiores de revistas, anuncios publicitarios o diseños de escaparates. En realidad, como los añadidos en la parte literaria estos detalles contribuyen a una humanización de los personajes, los sitúan en un ambiente y en una época determinados. Junto a esto, gestualidad y expresividad transmiten espléndidamente sus sentimientos y definen su psicología particular. Podemos decir que Gemma Bovery tiene unos dibujos perfectos porque se adaptan perfectamente a lo que la autora quiere contar.

Satira e ironia

La tragedia que constituye el leit-motiv de la obra la muerte anunciada de su protagonista está contrarrestada por las abundantes momentos de buen humor. Toda la intervención de Jourdbert, y no olvidemos que él es el falso conductor de la historia es sumamente divertida, su voyeurismo, sus poco disimulados deseos de convertirse en el amante de Gemma, sus reacciones cuando espía a la adúltera o sus reflexiones acerca de los ingleses que cruzan el canal para instalarse en Normandía están cargados de ingenio y comicidad.

Es una broma ¡no puedo CREERLO. Hervé ¡él no haría! ¡así no, ¡él nunca!!
¿¿Cómo SE ATREVE!? ¿¿Como se atreve a decirmelo así!? ¡¡DEJARME! ¡¡Dejarme así!
Dios mío ¿así es como lo hacen en Francia? ¿hasta para esto emplean su maldita cultura y su literatura!?

La autora aun siendo cariñosa con sus creaciones ha dejado caer sobre ellas una visión sutilmente crítica en la que como bien dice el texto de Flaubert nadie sale indemne. Las féminas, en este relato escrito por una mujer, tampoco escapan a su brillante despliegue de ironía. Ya dijimos que la exesposa de Charlie era una verdadera bruja. Sus cartas censurando todo lo que éste hace son propias de un manual del divorciado, si compra cosas a sus hijos los está malcriando, si no se las compra los tiene abandonados si se los lleva a su casa los está secuestrando, si no se los lleva es que no quiere asumir su responsabilidad como padre. Mete miedo. Al lado de éste Gemma es un prodigio de temores e inseguridades mientras que Wizzy Rankin tiene un carácter tan ostentoso y empalagoso que repugna. El resto, más o menos camina por estos derroteros con la excepción de Martine Aubert.

La imagen de los hombres no puede decirse que sea muy mucho más favorable. Symmonds propone un retrato de la condición humana realista adulto, sus personajes son siempre creíbles. En ningún momento cae en la debilidad de dividirlos en buenos y malos. Evita el error de hacer feminismo barato y sus creaciones nunca resultan estereotipadas. Estudiando posiciones ideológicas, con sus flaquezas y su dignidad, sus personajes siempre destilan ante todo verdad.

Peculiaridades

Hay diferentes factores que convierten a Gemma Bovery en un producto peculiar. Primero el formato, más estrecho y diferente de lo habitual. Segundo su procedencia el periódico The Guardian, donde se publicó por entregas que ahora se recopilan en este álbum. Tercera, su autora Posy Simmonds una ilustradora con un estilo más próximo a la caricatura de prensa y el libro infantil que a lo habitual en tebeos. Cuarto, el modelo narrativo elegido, con una dosis combinación de grandes párrafos de texto manual y mecánico, y viñetas o ilustraciones sueltas. Quinto, la editorial que no se dedica normalmente a los cómics, razón por la cual casi se nos escapa esta obra y sexto, la temática que aborda una actualización de Madam Bovary, transformado en una joven, moderna e insatisfecha agresiva.

Todos estos desafíos ofrecen como resultado una de los tebeos más extraños del año. Una nueva demostración de que el medio puede seguir desarrollándose en otras direcciones y que sus posibilidades expresivas y narrativas son mayores de lo que imaginamos.

En sí, el modelo elegido no es una novedad ya ha habido antes otros intentos de cómic-novela el problema es que en la mayoría de los casos la interacción entre imagen y texto se soldaba de forma chapucera con continuas reiteraciones (las palabras repiten lo que ya vemos en los dibujos). Además, este tipo de pruebas suelen obedecer a una voluntad de dignificar con literatura unos dibujos supuestamente vulgares si se les deja solos. En este caso no parece que la autora tenga tales complejos. Las múltiples interacciones que elabora entre sus siempre interesantes textos y sus equilibradas imágenes nos habían de alguien que entiende el medio con el que trabaja y que respeta a sus lectores.

Última hora Posy Simmonds ha confirmado su asistencia al Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias (Gijón 2002).

Hace unos años se habló mucho de lo cómic novela. Pues bien, pensamos que ésta es la primera vez que nos enfrentamos a un híbrido entre historieta y literatura que realmente funciona en el que ambos se entrelazan sin avasallarse, complementándose y enriqueciéndose mutuamente. Se necesita un gran dominio del medio para conseguir estos resultados. Algo parecido hacía Crumb en el Kafka para principiantes, aunque allí el formato era el ensayo y la narración más fragmentaria. Symmonds demuestra que las posibilidades cómico-literarias del cómic contienen aun muchas vías por explorar. Por otro lado, el argumento está a la altura de las circunstancias. Personajes bien trazados, creíbles, adecuadas dosis de crítica social, una visión realista del paisaje y sus protagonistas, una trama perfectamente construida, compleja y entretenida a la vez. Una verdadera obra adulta, servida con un dibujo delicioso, firme en las descripciones de los detalles, expresivo con los gestos de los actores, delicado en las iluminaciones de sus acabados. La edición, compleja por las diferentes elementos empleados, es de una calidad digna de mención.

Conclusión

No hace falta decir que Gemma Bovery nos entusiasmó. Demuestra las muchas posibilidades que todavía le quedan a un medio como el tebeo para narrar historias adultas y para adultos, que éstas no tienen nada que ver con lo que se llamó en España cómic adulto y sí bastante más con los días de todos los días, es decir, narraciones atrayentes y bien contadas, personajes creíbles y tramas que partiendo del tradicional planteamiento, nudo y desenlace consiguen sorprender al lector. Así se fabrica una obra maestra. Pues, Symmonds finaliza esta obra con una advertencia que nos pone los dientes largos, los siguientes vecinos del panadero Joubert también son ingleses, él es un poco mayor y ella se llama Jane, Jane Eyre.

Flores y Flórez

Los lectores de tebeos tenemos mas suerte de lo que creemos. Teníamos la sensación de que en las estanterías de las tiendas de comics la práctica totalidad de obras que encontrábamos en ellas no ofrecían mayor interés si exceptuamos la edición de unos cuantos clásicos americanos y europeos. A los aficionados no nos quedaba mas remedio que hablar de cómics en pasado, como si estuviéramos oficiando un funeral, ya que la "rabiosa actualidad" no daba mas de sí. Y es entonces cuando aparece por sorpresa un "desembarco" de mangas que nos ha dejado, a la vez, perplejos y entusiasmados.

Un inciso previo. Hemos leído en diferentes publicaciones, cartas de lectores muy contentos con todo lo que se estaba editando en España llegando a afirmar que estábamos mejor que nunca. Hay un evidente error de apreciación. Es cierto que Planeta, Norma y Glénat, más los pequeños editoriales que están apareciendo por doquier están editando algunos tebeos convengamos en llamarlos dignos. Pero no estamos hablando de eso. Estamos hablando del estado creativo actual del mercado de los cómics, de las novedades, de lo estrictamente actualidad o como queráis llamarlo y ahí vemos que no hay, apenas material de calidad. Los independientes son una tomadura de pelo, el "nuevo" cómic español es muy pobre, en Europa hay muy pocos tebeos que nos interesen de verdad y en los Estados Unidos, oh, están en el peor momento de su historia. Amos los americanos habían hecho cómics tan malos, no ya desde sus propios parámetros por ejemplo, el cine americano actual, siendo muy inferior al de otras épocas, sigue siendo el único cine decente del mundo, sino desde los parámetros de los cómics que pueden hacer una cuadrilla de oligofrénicos borrachos en una parada de autobús de Algeciras. Es como si todos los fracasos escolares de Norteamérica que no se han hecho ricos con la droga o de chaperos se dedicaran a hacer cómics. Basta con imaginarnos que si fuéramos a una tienda de cómics con un tipo como, pongamos por caso, Ramón de España a pedir las novedades americanas le tendríamos que dar la razón. Para que luego diga Steiner que la tragedia ha muerto. Darle la razón a Ramón de España es el equivalente contemporáneo del asunto que provocó que Edipo se arrancara los ojos.

Pero he aquí que tal caso no llegará a ocurrir porque todos los mecanismos que la cultura occidental ha ido perfeccionando para evitar que nos arrojemos al abismo del caos cósmico, de nuestra inhumidad espiritual y todo eso, nos pone en bandeja de plata un puñado de mangas magníficas que nos hacen despachar de una patada en el trasero a nuestros más terroríficos fantasmas. Así pues, nuestros nunca suficientemente ponderados

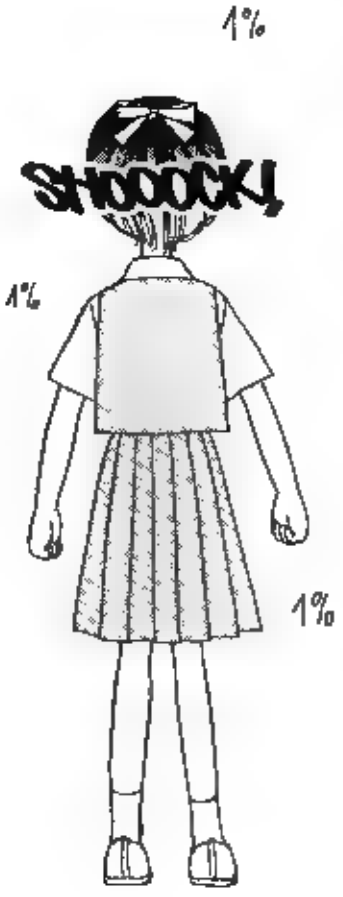
dos editores y previendo quizá nuestro creciente desánimo, nos han publicado, en el plazo de más o menos un año, tebeos como Adolf, Felix Monster Nausicäa, Detective Conan, Video girl Ai, Ranma etc. Todos ellos más o menos apreciables según los gustos de cada cual, pero como mínimo buenos. Aquí no vamos a hablar de todos sino de uno que nos ha llamado la atención por su extraordinaria delicadeza.

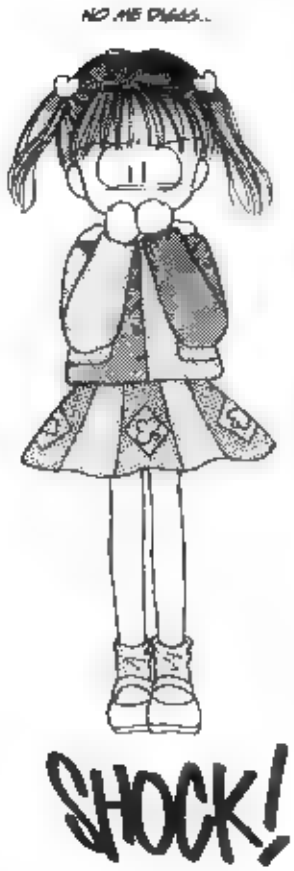
Mis recuerdos del Instituto

Es obra de una autora desconocido por estos lares llamada Megumi Mizusawa que está editando Planeta en seis volúmenes de sesenta y cuatro páginas. Es lo que podríamos llamar una "historia rosa" para niñas ya que cuenta, desde el inicio del quinto curso de una niña de diez años llamada Chika Takahashi, el acontecimiento en que se enamora por primera vez en su vida de un chico llamado Takito. Al principio sólo le llama la atención porque es mayo y luego bien al fútbol, pero un día en que Chika está haciendo una "chuleta" y sus compañeros, sospechando de ello la empiezan a acusar, Takito los hace callar a todos pidiendo que confíen más los unos en los otros y a partir de ese momento Chika se enamora de él.

Lo primero que llama la atención de este enamoramiento es que no se convierte en una sucesión de llanqueos adolescentes a los que nos tienen acostumbrados muchas de las historias que nos cuentan ahora y que tanto daño hacen al equilibrio psíquico de la población actual, encerrada obsesiva y compulsivamente en sí misma y atrofiando enfermizamente su egoísmo. Para empezar, Chika es una niña sensible e imaginativa dibuja mangas y se imagina los finales de los que lee y, por tanto, está abierta al mundo que la rodea. Por otro lado, ella no se enamora de Takito por su éxito o porque sea guapo sino por un gesto de caballerosidad que la obligará a ella a su vez a estar a la altura de los motivos que han inundado su corazón de ese nuevo sentimiento. Chika alimentará constantemente su amor hacia Takito y utilizará este amor para ser cada vez mejor, más limpia. Por ello, vemos que es un amor infantil no hay pasión amorosa deseos sexuales, pero también es un amor muy maduro en el sentido más noble de la palabra es decir, en el sentido de que es la forma más alta de elevación espiritual que conocemos. A partir de la asunción de su propio enamoramiento, cada acto de Chika estará bañado por esa luz que ella ha recibido como una gracia. Pero no se piensen ustedes que estamos hablando del Cantar de los cantares el tebeo está lleno de momentos divertidísimos como, por ejemplo, los ataques de rubor y timidez que tiene Chika en diferentes situaciones o las conversaciones con sus amigas, realmente encantadoras. Lo que ocurre es que el tipo de enamoramiento que describe la autora se inscribe perfectamente en la tradición de la obra antes citada Platón o de muchas películas del Hollywood clásico.

También en esta delicada historia se aborda otra cuestión que sigue a la anterior, a saber, si el amor y la amistad pueden vencer las circunstancias adversas. Por lo leído hasta ahora vemos que sí pero con la condición de ir dar por ello





Chika parece consciente de la aparente fragilidad y oculto inmenso poder del amor porque cumple con creces la condición de no permitir que se le escape de las manos. No deja que la distracción o la debilidad la enfríen. Hay momentos que recuerdan el imperativo de Eduardo Galeano en que decía que había que ser perezosos para el trabajo pero nunca para el amor. Además el amor no la distraerá de su vida cotidiana al revés, la utilizará como una fuerza que la hará progresivamente más creativa, más estudiosa y más hermosa. La utilizará en fin como un guerrero medieval utilizaba el pañuelo de su amada para inspirar y guiar sus acciones y darles así un nuevo significado, más noble más puro.

Mis recuerdos del instituto parece autobiográfico, como si la autora nos estuviera contando su propio infancia/adolescencia pasada. Ello le confiere a la historia un aire nostálgico al que si le añadimos un dibujo sencillísimo, casi infantil y una narración simplemente magistral, tenemos un tebeo que irradia una levedad y una delicadeza que lo hacen imprescindible. Una recomendación final: si usted tiene una hermana pequeña una sobrina o una hija cómpresela leerán tebeos, salvaremos el medio y, además serán mejores personas.

Iñaki Castro

Hablando con Mark Schultz

"No confundas a tu lector"

Esta era la segunda ocasión en que Mark Schultz compartía unos días con el público de Gijón. Este prodigioso dibujante, que ahora se ha visto obligado a escribir guiones para otros y a realizar casi exclusivamente portadas, se fue cargado de Haxturs. Al de Mejor Dibujo del año pasado se sumaron dos más. Uno por la Mejor Portada del 2001 y otro que le entregó el público (Finalista más votado). Tuvimos ocasión de hablar con él, no sólo sobre su propia obra, sino también sobre otros autores, ya que es un apasionado del medio. A continuación les ofrecemos la charla que mantuvo con los asistentes al XXV Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias (Gijón, 2001).

El Superman de Schultz y Mahnke

[Flórez] Vd. es famoso por romper todos los plazos, dada la laboriosa de su dibujo. ¿Cuánto tiempo necesitó para el primer episodio de su serie y el último?

[Mark Schultz] La primera parte de Cadillacs y Dinosaurios (los ocho primeros números) me llevó dos años, así que digamos que empleaba tres meses en cada episodio. Pero, según avanzaba afortunado o desafortunadamente, me volví más meticuloso. Así que cuando alcancé el número catorce, más o menos me llevó un año entero. Creo que soy un ejemplo claro de lo que ocurre si uno se aferra demasiado a sus ideales.

[Flórez] Vd. está ahora trabajando en Superman. ¿Es ese el personaje de la D.C. que hubiera elegido? ¿Qué problemas le plantea?

[Mark Schultz] Me considero muy afortunado porque es el único superhéroe que me interesa. Disfruto con él porque parte de un gran concepto de aventura y es anterior a otros superhéroes. La compañía me permite tratarlo más como una historia de aventuras que de superhéroes. Así que estoy muy complacido y además recibo un cheque regularmente. Aunque prefiriría dedicarme a mi propio cómic. Pero Superman es un personaje muy particular, muy poderoso y con algunas peculiaridades que se mantienen tras sesenta años de existencia.

MARK SCHULTZ'S
METAL MEN
ATERRIZAJE EN LA LUNA
10 Metal Men, de Bob Kanigher y Ross Andru
9 El Viaje a la Luna de Tintín, de Herge
8 Rip Kirby, de Alex Raymond
7 Pogo, de Walt Kelly

[Mark] ¿Cómo afectarán los [redacted] de las Torres Gemelas a la serie?

[Mark Schultz] La consecuencia más directa es que me quedé completamente incapacitado para escribir sobre Superman. De hecho, en los últimos años la línea principal ha consistido en relacionar cada vez más a los superhéroes con el mundo real. Si trabajas en esa dirección cabe preguntarse porqué Superman no evitó el ataque terrorista. Yo trabajo en sus aspectos más fantásticos así que he tenido suerte porque estoy ajeno de sus casos contemporáneos, de la realidad. Pero no es algo que puedas ignorar a largo plazo. No sé exactamente qué haré, pero quiero asegurarme de no trivializar este hecho.

[Flórez] ¿Cuáles son los aspectos en la evolución de su dibujo que le satisfacen más?

[Mark Schultz] Oh boy. Bueno. La primera es que empecé haciendo tres episodios al año y acabé haciendo uno. Si le das un papel y un lápiz a tu mono, acaba pintando la Capilla Sixtina. El cómic como medio nos ofrece la oportunidad única de mejorar mientras lo hacemos, ya que hay mucho que dibujar. Yo llevo ocho años pero estoy convencido de que algo he mejorado.

[Flórez] ¿Podría ser algo más concreto?

[Mark Schultz] Bueno, yo sólo he aprendido a dibujar mejor, se me. No sé qué decir. Es un proceso. Al principio bebía en muchas fuentes, robando de los estilos de diferentes personas. Porque no sabía quién era o quién quería ser. Después de un tiempo haciendo esto, empiezan misteriosamente a entrar en tu cabeza y tu mano y tu estilo propio emerge. Es misterioso, a mí me ha costado, pero creo que al final lo he conseguido.

Si queréis una respuesta más técnica puedo decir que aprendí a usar el material de referencia de una manera más sabia y a rebajar mi tinta con agua.

Debajo, Schultz, con los Thomas. Izquierda, uno de sus fantásticos bocetos

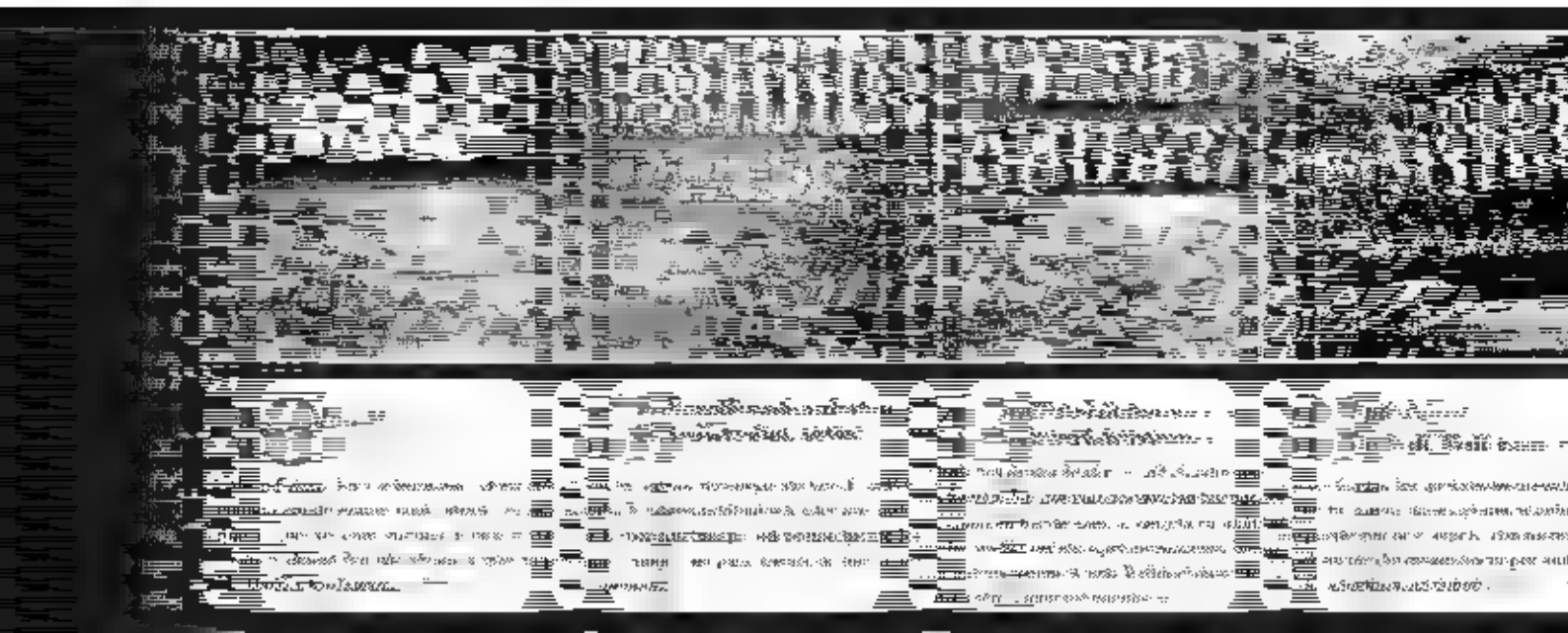
[Mark Schultz] Al menos en América es un dibujante muy respetado por los profesionales, aunque desafortunadamente es casi un desconocido para la mayoría de los aficionados. Es un maravilloso narrador (story-teller). Un maravilloso estilista. Tiene un estilo que, desgraciadamente, no capta la atención de muchos fans, que no ven la sutileza de su labor. Se merece mucho más respeto y reconocimiento del que se le da.

[Flórez] Sus deudas con la E.C. son evidentes. Ante el reciente fallecimiento de Johnny Craig ¿querría pronunciar unas palabras de homenaje?

[Público] Viendo las diapositivas de su trabajo yo noto muchas influencias de Wally Wood.

[Mark Schultz] Oh sí. Wally Wood es una gran influencia. En mi estimación Wally era el sin duda uno de los más grandes dibujantes de comic-book de todos los tiempos. Había tantos aspectos de su trabajo que podía desarrollar en función de la tarea que tenía que realizar. Nunca le conocí personalmente pero tal y como yo lo entiendo él era su peor enemigo, por su alto nivel de exigencia. Saboteó su carrera de muchas maneras. Pero en sus mejores obras es superior al 99% de los autores.

[Flórez] Esta pregunta sonará a preparada, porque lo está ¿Cuáles son sus diez tebeos favoritos? No los que deberían figurar en una historia del



cómic, sino los que personalmente más le han [illegible]

[Mark Schultz] Aaaah. Ay, caramba, sic. Florentino fue tan amable como para adelantarme que me iba a hacer esta pregunta, así que he podido pensar un poco este Top Ten. Y el... entre el público alguien dice "And the winner is..." Empezaré por el diez. Están en orden pero no necesariamente éste. Me reservo el derecho de cambiar de opinión de un día para otro. Esto es una lista con mis diez favoritos personales, no un intento de afirmar que estos sean los diez mejores cómics de la historia.

[Flórez] Una pregunta antes de empezar. ¿Hay algún tebeo no americano?

[Mark Schultz] Ah, sí, sí, sí. Jaaaaah. (Enumera la lista que se encuentra en los recuadros inferiores.) Acepto que la gente discuta esta lista. Mañana cambiaré de idea y me saldrá una completamente diferente.

[Público] ¿Vas a volver a dibujar?

[Mark Schultz] Sí, sí. El actual estado del mercado del cómic me impide volver a ello por ahora. Pero mis planes son volver a dibujar porque es lo que realmente deseo hacer.

[Flórez] Otra pregunta sobre la E.C. ¿No crees que lo que más envejece sus tebeos es el abuso de [illegible]?

[Mark Schultz] Sí, es verdad en general. Sobre todo los editados por Al Feldstein. Pero el poder visual, artístico, seguía siendo muy grande. En el caso de Kurtzman puedes encontrar textos muy voluminosos, pero todos tienen un propósito.

[Público] Tras tantos años dibujando, ¿qué anatomía prefiere, la de los caballos o la de los dinosaurios?

[Mark Schultz] Dinosaurios. Los dinosaurios te permiten más libertades porque realmente nadie sabe qué aspecto tenían. En cambio, cualquiera puede venir a decirme que un Cadillac del 53 no era como yo lo he dibujado. Si tuviera que hacer la obra elegiría algo más simple que un Cadillac, que es interminable de dibujar.

[Eva] ¿Podría hablarnos de las referencias arquitectónicas y paisajísticas que utiliza?

[Mark Schultz] La arquitectura. Oh, hoy. Tengo influencias de varios ilustradores, artistas y dibujantes. Los más importantes son Franklyn Booth, un norteamericano de principios de siglo que dibujó maravillosas ciudades fantásticas, con espirales, torres... También para el aspecto de las ciudades noto la influencia del Flash Gordon de Raymond y Roy Krenkle, un muy olvidado ilustrador que también probó suerte en los cómics, colaborando con autores como Wood y Williamson. Fue el que animó a Frazetta a pintar. Creo que esas son mis principales influencias, junto con el gran ilustrador de arquitectura Hugh Ferris, que dibujaba las vistas de los edificios, antes de que fueran construidos. Es un fantástico artista con un toque muy decó en su labor.

[Iñaki] ¿Cómo llegaste a tu peculiar técnica de pincel seco?

[Mark Schultz] Hay una larga tradición de pincel seco en ilustración, sobre todo para revistas. No se usa mucho en cómics porque tienes que cuidar la reproducción para que luzca bien al ser impreso. La mayoría de los ilustradores de las viejas revistas pulp, a comienzos de siglo, usaban esta técnica. En particular un hombre llamado Dan Smith. Les digo el nombre pero es casi imposible encontrar alguna reproducción de su trabajo, incluso en América. Es un sistema en el cual se coge la punta del pincel e intencionadamente lo abres en muchas direcciones. Dependiendo de cómo manejes el pincel consigues texturas muy [illegible] ranadas. Permite unos acabados más pictóricos al entintar.

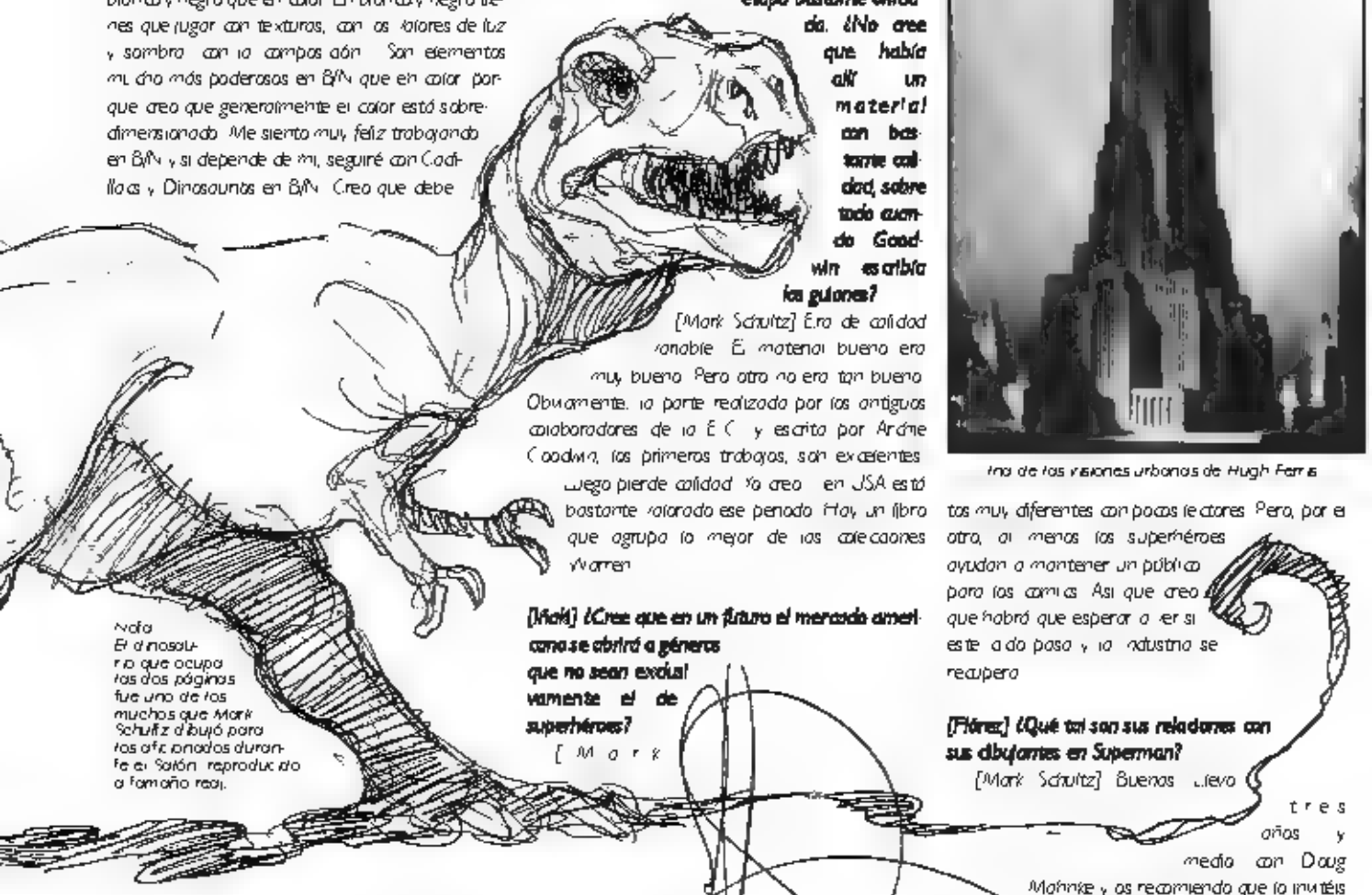
[Público] ¿En qué medida [illegible] comportamiento de los dinosaurios han afectado su trabajo?

[Mark Schultz] Es un

proceso que está en marcha. Ahora vivimos una edad dorada de descubrimientos paleontológicos. Mes a mes aparecen nuevas teorías, la visión de los dinosaurios está siempre cambiando. Yo hago cosas de acuerdo a las diferentes teorías en el momento que el drama mejore, ya que yo cuento historias, me preocupo que sean dramáticamente interesantes, más que científicamente ajustadas. Pero son tan excitantes algunas de las nuevas visiones de los dinosaurios, tan frescas.

[Pública] Si hubiera podido realizar Xenozoic Tales en color ¿qué técnica hubiera elegido?

[Mark Schultz] No lo sé. Me encanta trabajar en blanco y negro. Me gustan más las películas en blanco y negro que en color. En blanco y negro tienes que jugar con texturas, con los valores de luz y sombra, con los campos gris. Son elementos mucho más poderosos en B/N que en color, porque creo que generalmente el color está sobredimensionado. Me siento muy feliz trabajando en B/N y si depende de mí, seguiré con Cadillacs y Dinosaurios en B/N. Creo que debe hacerse en B/N.



Nota
El dinosaurio que ocupa las dos páginas fue uno de los muchos que Mark Schultz dibujó para los aficionados durante el Salón, reproducido a tamaño real.

[Eva] ¿Cómo determina las composiciones de sus páginas?

[Mark Schultz] La regla es no hagas nada que dificulte al lector la lectura de la página. Busco eso pero miro a esta página en el diario y veo que he fallado. Si volviera a hacer esta página la abordaría de manera diferente. Siempre pienso que estoy aprendiendo. Esta parece un poco mejor otro diario. La conclusión es no confundas al lector. Eso es lo más importante, la regla de oro. Es lo que hay que buscar.

[Flórez] Como gran publicista de los Cadillacs [illegible] con la General Motors?

[Mark Schultz] Se ríe. General Motors no lo ve así. En los USA puedes usar una marca como Cadillac en libros, en literatura, y eso está protegido por las leyes sobre la libertad de expresión. Pero cuando, como en mi caso, lo empleas en merchandising, en camisetas, chocolatinas, muñecas o lo que sea, es algo completamente diferente. Cuando empezamos a hacer eso con mi producto, tuvimos que llegar a un acuerdo con Cadillac por el empleo de su marca y lo hicimos porque Cadillacs y Dinosaurios era más fácil de recordar que Xenozoic Tales, por el reconocimiento del nombre. El acuerdo fue que General Motors se llevaba el 6,5% de todo el dinero que consiguiéramos. No volveré a incluirse su nombre en el futuro.

[Flórez] Muchos de los autores de la E.C. se fueron luego a trabajar con Warren y esa es una etapa bastante olvidada. ¿No cree que había allí un material con bastante calidad, sobre todo cuando Goodwin escribía los guiones?

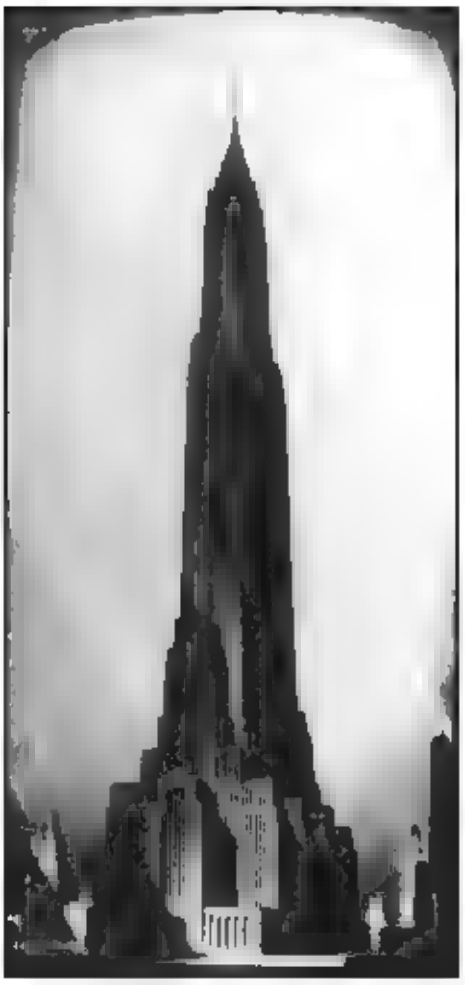
[Mark Schultz] Era de calidad razonable. El material bueno era muy bueno. Pero otro no era tan bueno. Obviamente, la parte realizada por los antiguos colaboradores de la E.C. y escrita por Archie Goodwin, los primeros trabajos, son excelentes. Luego pierde calidad. Yo creo que en JSA está bastante valorado ese período. Hay un libro que agrupa lo mejor de las colecciones Warren.

[Nick] ¿Cree que en un futuro el mercado americano se abrirá a géneros que no sean exclusivamente el de superhéroes?

[Mark Schultz] Desafortunadamente ese no parece el caso. La industria sólo vende superhéroes. Se recorta un material maravilloso, pero tiene una audiencia muy limitada. Hay cosas nuevas muy interesantes que exploran nuevos caminos, pero con un público muy recortado, lo cual es muy triste.

[Flórez] Hay algo que no se entiende ¿Cómo un mercado tan variado de repente se encoge tanto y se reduce prácticamente a un único género, el de los superhéroes?

[Mark Schultz] A mí no me gusta, me gustaría que fuera más variado. Por un lado, hay productos muy diferentes con pocos lectores. Pero, por el otro, al menos los superhéroes ayudan a mantener un público para los cómics. Así que creo que habrá que esperar a ver si este ciclo pasa y la industria se recupera.



Una de las visiones urbanas de Hugh Ferriss

[Flórez] ¿Qué tal son sus relaciones con sus dibujantes en Superman?

[Mark Schultz] Buenas. Llevo tres años y medio con Doug Mahnke y os recomiendo que lo invitéis aquí a Cyán, es un excelente narrador, trabajamos bien juntos. Ahora probamos algunos nuevos artistas para la serie. Pero es muy pronto para hablar de ellos.

TRANSCRIPCIÓN: F. FLÓREZ

Hemos Leído
Comentarios y noticias

La extraña cita
Van Hamme-Benoit
Editorial Norma. Barcelona, 2001

Esta vez no ha sido tan grave. Pero casi. Es la segunda ocasión en que Van Hamme escribe un guión para los personajes de Jacobs, Blake y Mortimer. En su anterior intento, El Caso Francis Blake, el fracaso había sido mayúsculo. Jacobs es un autor apto para nostálgicos pero absolutamente plomizo para muchos, entre los que nos contamos. Pero Van Hamme es uno de esos tres o cuatro guionistas europeos de corrección impecable e imaginación demostrada. Un profesional, capaz de entretener y atrapar al lector más exigente. Por eso fue tan decepcionante su, escaramuza con los detectives creados por el antiguo ayudante de Hergé. A ese volumen siguió otro, firmado por Senté y Juillard, realmente excepcional, como ya reseñamos en su momento. Bien Van Hamme lo ha vuelto a intentar. Esta vez el fiasco no es tan sonado. Al menos el trama de arranque está cargado de suspense y posibilidades. Un tipo desaparece durante la guerra de independencia americana y vuelve al mismo lugar, casi dos siglos después. El ambiente sesentero a América de la guerra fría con alusiones a platillos volantes y seres de otros planetas. Pero pronto comprobamos que el fantasma de Jacobs vuelve a imponer su presencia. Aunque queramos suponer que los textos de apoyo van a complementar la imagen, finalmente hemos de desechar tan vana esperanza. ¿Quieren ejemplos? "Una inquietante silueta trepa silenciosamente por la escalera de incendios adosada a la fachada trasera del edificio" En la viñeta vemos a una inquietante figura que trepa silenciosamente etc." ¡pero, nerviosa, hace caer un cubo! " Efectivamente, la inquietante figura hace caer un cubo " que se estrella con ruido al suelo" El cubo se estrella en el suelo y hace Crassh etc. Si la mayoría de los textos son superfluos no vamos a mencionar los bocadillos que salen de las bocas de los protagonistas. Auténticas tachas fuera de todo medida y ajenos al sentido común. Para rematar la función todo el tebeo tiene un tufillo rancio que es realmente impresentable viniendo de alguien como Van Hamme. Decir que nos ha decepcionado es quedarse corto.

Grendel. Negro, blanco y rojo
Matt Wagner y varios autores
Editorial Aleph-Comics. Bilbao, 2001

Hace ya tiempo que las aventuras del héroe creado por Matt Wagner, Grendel, se publican en España. Parece ser algo así como el último escalón en la deconstrucción del héroe. Si primero tuvimos anti-héroes parece lógico culminar ese proceso presentando a un protagonista que es directamente un asesino y un torturador. Lo que ya no lo es tanto, es que autores pretendidamente progresistas disfruten con sus andanzas. No estamos ante un Lobo o ante el Punisher de Ennis y Dillon ahora mismo, una de las tebeos más divertidos del mercado. No, Wagner se toma a su personaje en serio y el reaccionarismo más ultra nos habla desde dentro. Algún año se salva de vez en cuando, pero en general asistimos a un vacío moral, a un mundo poblado por estereotipos de moldad, donde el más despiadado es el rey. Se han alabado repetidamente las virtudes de este tebeo, pero no las vemos por parte alguna. Quizás Cuerno de Cabra estaba algo mejor contado pero también allí encontrábamos esa perversidad que rezuma la serie. El resto está presidido por la narrativa enfática confusa y pastosa que caracteriza a Wagner y ni siquiera la presencia de grandes firmas y no tan grandes consigue convertirlo en un tebeo tolerable.

Maus
Art Spiegelman
Planeta DeAgostini. Barcelona, 2001

Cuando se publicó la primera parte de Maus, nuestra pasión se resumió en una frase que soltó Alan Grant en el Solón de Cyán: "Es bueno, pero no tan bueno" viendo que la expresión tuvo su éxito pues aparece en la crítica de la revista U. con motivo de la edición completa de Maus. Eso sí, sin dar su fuente. Bien hay que decir que la opinión mayoritaria (no la nuestra siempre ha sido la contraria y no ha cambiado ahora) es tan bueno como parece, o más. En los Premios Haxtur de 1989 Maus no entró en el apartado de guión, que se fue a manos de Alan Moore, por un episodio de la Casa del Pantano. También estaban nominados O'Neil con Questión y Beroy. Sí entró en el apartado de Mejor Historieta Larga que finalmente se fue para Perez y su WonderWoman. Competían con el XIII de Van Hamme. ¿Modificaríamos en algo estas resultados? En absoluto. La relectura de Maus, como mucha, nos puede hacer pensar que "no es tan malo" Se deja leer a pesar del predominio de los textos sobre la imagen. Seguimos notando que las diálogos de Spiegelman con su padre son lo mejor. Un tebeo necesario, pero no uno de los grandes ni mucho menos. En cualquiera de los otros citados encontramos más verdad y más emoción que en éste. Por no recordar la obra magna de Tezuka que aborda un tema similar, Adolf. Alguien pensará que es "dar" aberración comparar un tebeo de superhéroes como es Wonder Woman con esta, una desarmado historia sobre el holocausto judío. Pero ahí está parte del problema. Se confunde el tema con el producto. Una obra de arte es ante todo expresión, unos medios puestos al servicio de un contenido. Y los medios de Spiegelman son coherentes con su actitud respecto a los supervivientes: no sabe muy bien cómo asumir esos hechos, así que opta por una falsa objetividad, por la distancia. Tezuka no tiene esos problemas y nos ofrece auténticas pasión, vida, emoción. El sentimiento de Spiegelman es el de un rotonto de algo que ha sido ya muy "notificado" y de mejor forma. A muchos les bastará y a nosotros no nos molesta dada la importancia del asunto. Pero nos deja frías. Templadas, como mucho.

Lo de Granada

El Salón del Cómic de Granada ha ocupado las páginas y los minutos de los medios durante algunos días. Nos gustaría comentar dos datos. Se trata de una gala de entrega de premios. Contrataron al directo Juanma Bajo Ulloa para que organizase un espectáculo. Las intenciones parecían buenas, pero no del todo. El vasco declaró que asistió a una entrega de éstas en otro Salón y le pareció muy cutre. El director del evento granadino, tras el escándalo, afirma que grandes cómicos como ellos nunca más se darán premios de cómic en discotecas o cosas así. En realidad, esos dos señores olvidan el Salón de Barcelona sin ningún tapujo. Tanta transgresión y, al final, no somos capaces de llamar a las cosas por su nombre. Aquí debemos recordar que nosotros entregamos nuestros Premios Haxtur en el mejor Teatro de Gijón desde hace muchos años. En una ceremonia por la que nos han felicitado desde Lee Falk hasta Will Eisner, pasando por Busquets y otros muchos. Con otra diferencia, que no debemos olvidar. No pasamos de los cuatro millones frente a los más de treinta de Granada. Ahora dicen que querían salir en los medios y lo han conseguido. ¿De eso se trata? ¿De llamar la atención al precio que sea? No vamos a darle la razón a todas las marujetas que aprovechan cualquier ocasión para rasgarse las vestiduras aunque el espectáculo en sí poca relación guardaba con los tebeos. Pero sí creemos que debemos defendernos de la estupidez. Y más si está subvencionada y muy bien con dinero público. El escándalo no está en el espectáculo del señor Ulloa sino en los años que ese pandillo de indocumentados lleva chupando el dinero de nuestros impuestos, sin ningún control.

Powers

Brian Michael Bendis y Michael Avon Oeming

Icon

Un tebeo curioso. Hace unos años hubiera pasado perfectamente desapercibido. Pero ahora mismo, dado el actual estado artístico de la industria americana, consigue parecer mejor de lo que es. Tanto el guionista como el dibujante se las apañan para fabricar un cómic entretenido, que se lee de un tirón. Pero, ojo, no el dibujante es Bruce Timm ni el guionista Miller en sus buenos tiempos. Diálogos amenos y una narrativa ágil encubren a dos autores no especialmente brillantes pero resultones. Al menos no dan la chapa.

Palestina

Joe Sacco

Planeta DeAgostini Barcelona, 2002

No es fácil cuestionar un cómic donde se nos da información de primera mano sobre los pesares del pueblo palestino, las contradicciones del proceso de paz, los pequeños y grandes dramas de los territorios ocupados. Es un asunto muy grave y que su autor aborda con seriedad, aunque de tanto en tanto se permite ligeras toques de comedia para rebajar la pesadez de las circunstancias. Algunos testimonios, sobre todo los de torturas, están bien desarrollados, son dramáticos e impactantes. Es muy valioso el esfuerzo de este creador-periodista que se pasea por la zona con su cámara y su libreta de apuntes recogiendo los hechos que luego constituirán su libro. Hay casos que deben saberse y cualquier esfuerzo que nos ayude a entender lo que pasa en Israel será bienvenido. Por otra parte, este tipo de trabajo es inusual en el mundo del cómic, razón por la cual sin duda merece nuestra atención. Pero no es un buen tebeo. No lo consigue. El tema puede ser tan respetable como deseen, pero los resultados no y nos parece un error grave confundir ambos.

No es un problema de dibujo. A pesar de sus torpezas, de sus obsesivas y constantes contradicciones, **Sacco** es expresivo y más o menos se entiende lo que cuenta. Es una cuestión de procedimientos narrativos. Cada vez que desarrolla pequeñas secuencias en viñetas, intuimos lo que este tebeo podía haber sido. Desgraciadamente, eso no ocurre a menudo. La obra se caracteriza por sus gruesos bloques de texto, donde el autor transcribe los muchos de los testimonios que fue recogiendo. La sensación, al igual que en su siguiente trabajo, Gorazde, es la de un formato inadecuado. La narración que en un documental para la televisión sería tolerable e incluso interesante, resulta insoportablemente árida en este medio. En pocas palabras, deberíamos dejar las diapos y comprarnos una cámara de vídeo. Por otra parte, hemos visto mejores documentales al respecto y no se les presta tanta atención. Creemos que el interés suscitado por esta obra es un buen ejemplo de los complejos culturales que padece el cómic. En cuanto aparece algo que toca un tema políticamente trascendente, algo que produzca su seriedad, enseguida surge un montón de gente dispuesto a alabarla, aunque literalmente sea un peñazo. Si es ideológicamente correcta, no tiene importancia que duerma a los pacientes. Y así nos va.

Fábulas de Bosnia

Tomaz Lavric

Editorial Glénat Barcelona, 2002

La guerra en la antigua Yugoslavia se está convirtiendo casi en un género dentro del cómic. A ya no estando lista de obras que han encarado el asunto se suma ahora esta entrega firmada por el dibujante eslavono Tomaz Lavric. Su grafismo se caracteriza por una línea un tanto rasgada que nos recuerda a Muñoz tanto por los fuertes contrastes de blancos y negros, como por el aire un poco caricaturescos y expresionista de sus personajes. Esa voluntad expresionista es quizás lo que más afecta a la narración que, en ocasiones, se resiente de unos encuadres más enfáticos que necesarios y puede llegar a empachar al lector.

En todo caso, su puesta en escena no es a peor en un álbum con más buenas intenciones que resultados. Estos fábulas se estructuran en pequeños episodios de longitud variable. En general, lo que más molesta es ese tono moralizante que preside la obra. El autor toca un tema serio y eso le lleva a ponerse trascendente. El problema es que cuando pesa más el discurso que la narración al final lo que se nos cuenta suena a poco o ya sabido. Su historieta sobre los acuerdos de paz es un buen ejemplo de lo que quiero decir. Los malos se limpian el culo con ellos. Esa es la idea y ese es exactamente el relato. Algunos episodios están mejor construidos. Destacaríamos el de los mercenarios, el más creíble del álbum. Al menos ahí parece que el autor recrea unos caracteres que conoce y que nos podemos creer. Hay algo de carne y sangre detrás de la tinta.

Pero, en general, se quieren decir tantas cosas sobre la condición humana que, finalmente, la gente desaparece. No hay personajes y sólo quedan las grandes palabras: los sermones se comen la emoción. La tragedia yugoslava, que también es europea, parte de nosotros, se merece algo mejor que esto. Seguimos esperando.

Camina o Revienta

Juan Solo

Hace seis años, durante el Salón del Cómic de Gijón de 1996, Georges Bess nos mostraba la edición francesa del primer album de Juan Solo. Aun sin captar todos los matices idiomáticos ya se podían apreciar los componentes de una obra de gran calidad, un guión que se leía con soltura y unos dibujos de categoría superior. La publicación en español de este trabajo confirma aquellas impresiones. Si el guión de Jodorowsky es muy bueno -y lo es-, los dibujos de Bess son todavía mejores, si cabe. Una de las obras del año sin duda alguna.

El año de Jodorowsky

El curso 2001/02 llevó camino de convertirse en el año de Jodorowsky en España. Su autobiografía novelada La danza de la realidad, se mantiene desde hace varios meses en las listas de libros más vendidos y en el campo del tebeo se ha pasado de un goteo esporádico a un verdadero aluvión de trabajos escritos por él algo que no se veía desde principios de los años ochenta. Así a bote pronto nos vienen a la memoria Después del fin del mundo, algo de los Metabarones, un western con Boucq al dibujo y sobre todo Juan Solo.

Como a los que corresponde hacerlo no lo hacen permítannos recordar que Alejandro Jodorowsky fue el invitado y premiado de honor en el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias del 2000 y que en el número 88 de esta revista se publicó el coloquio que mantuvo en un lleno y entregado Teatro Ovellanos de Gijón.

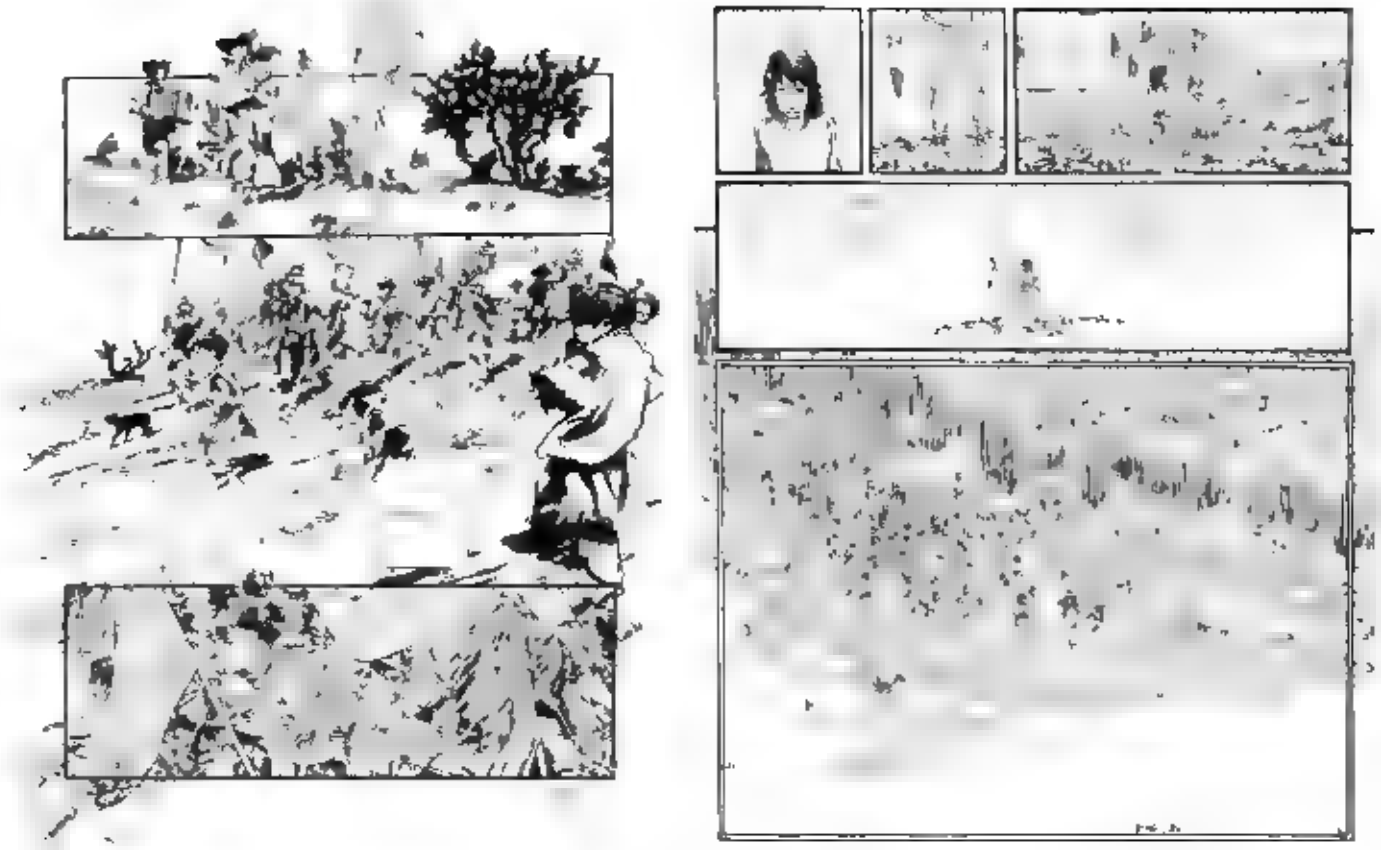
Un hijo de perra

El protagonista de Juan Solo es en todos los sentidos de la palabra un hijo de perra. Repudiado al nacer, con toda seguridad a causa de una deformidad congénita un labio leporino, es rescatado de un basurero por un travesti enano y amamantado con el resto de su camada por una perra. Parece difícil encontrar un héroe cuyos orígenes sean más humildes, más infames. A partir de este momento, lo que Jodorowsky narra en la primera entrega es un ascenso y un descenso que tienen lugar simultáneamente. A medida que Juan asciende en la escala social, de gamberro callejero a jefe de un grupo de sicarios al servicio de un político corrupto, se acentúa su envilecimiento moral, su hundimiento interior. El proceso se invertirá en los siguientes libros y el crecimiento místico vendrá acompañado de un acercamiento a los más desfavorecidos. La lección o moraleja que aspira esta fábula es la misma de San Pablo, es decir, los grandes santos surgen de los pecadores más terribles.

Como gran parte de la obra de Jodorowsky, Juan Solo es un trabajo profundamente religioso. De hecho, por momentos, da la impresión de tratarse de un ajuste de cuentas entre el autor y el mismo Dios. Hay, en primer lugar un deseo de aceptación o integración en el cuerpo religioso aunque sea por la fuerza. "¡Porque a ti hay que rajarte!" exclama el protagonista durante la agonía que inicia el álbum para después preguntarse por qué. "¿por qué la miseria? ¿por qué la maldad? ¿por qué la injusticia? y la falta de respuestas lleva a la rebelión y al sacrificio. Mientras tantos "jóvenes valores" que se ha calificado de rompedores y provocativos son incapaces de salir del coco culo, pedo, pis, viene un señor tan mayor y tan establecido como Jodorowsky y es de oír vuelto escribiendo una historia que es pura y esencialmente revolucionaria. Juan Solo es una obra revolucionaria no porque ataque o defienda a ningún sistema determinado sino porque sigue planteándose los grandes temas eternos la justicia social, la corrupción el abuso de poder. No es una cuestión de sistemas sino de personas, de la raza humana en general. Y es revolucionaria además, porque no se limita a denunciar esos males o a recrearse en ellos, sino que ofrece una alternativa de salvación. Si alguien tan descastado como Juan Solo puede convertirse en santo, todos los demás también podemos o por lo menos tenemos el potencial para hacerlo.

Tanto como religiosa también es una historia de una violencia atroz. Esta violencia no la provocan las peleas, mutilaciones, violaciones y otras barbaridades descritos sino la sensación de realidad que transmiten la certeza de que existe un mundo donde estos actos son el pan de cada día y en el que las cosas no tienen pinta de cambiar. Contribuye a aumentar esta sensación de autenticidad la ambientación elegida. Aunque no se menciona explícitamente la acción transcurre en un país que tiene todos los trazos de ser el Méjico más o menos contemporáneo. Ese Méjico rodista y disista, con un pie en el primer mundo y otro en el cuarto o cómo dijo no sabemos quién, tan lejos de Dios y tan cerca de los Estados Unidos. No puede ser casualidad que el político a cuyo servicio entra Juan Solo tenga los rasgos de Carlos Salinas de Gortari, el último o uno de los

Última hora: *Georges Bess y su mujer la guionista Layla Gouraz han confirmado su asistencia al Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias (Gijón 2002).*



Primera (Tomo I) y última (Tomo IV) planchas de Juan Solo tal y como aparecen en los originales de Bess. Comparémoslas con la edición de Planeta

últimos presidentes del PRI huido del país y mezclado en mil asuntos de corrupción si lo mencionamos no nos falla.

Un dibujante viril

Junto con Moebius Georges Bess se ha convertido en el vehículo idóneo para materializar en imágenes los pensamientos de Jodorowsky y hacerlos comprensibles y asequibles. Si Moebius en *El Corazón Coronado* consiguió trasladar el irreverente sentido del humor del escritor, Bess logra contagiar toda la violencia y todo el temor proporcionando realismo a un delirio místico y fantasía a una realidad cruel. Su dibujo es fuerte, un sin efectismos con una línea tan contundente como esa potente que Juan Solo propina en la página 46 en una viñeta de antología. La combinación de dibujo realista y colorido expresionista refuerza la intensidad del guión y al mismo tiempo acentúa el contenido espiritual del tema de fondo. Un dibujante que todavía no disfruta del reconocimiento que merece por lo altísimo de su calidad de su trabajo. Esperemos que la difusión de esta obra sirva para modificar esta situación.

Portada del catálogo para la exposición Georges Bess. Mi Pasión. Historietas y dibujos, 1988-1998

Para muchos Bess no es más que otro dibujante realista pero, como ya hemos comentado en anteriores ocasiones, la calidad de su trabajo es más profunda que lo que un vistazo superficial podría hacernos sospechar. Primero, no es fácil retratar lo realidad con la fuerza y vitalidad que él consigue transmitir. Se necesita dominar la anatomía, la perspectiva, poseer una amplia documentación y, sobre todo, afecto por lo que se está representando, para no desfallecer en este fondo a aquel detalle. Bess conoce México muy bien y eso se nota en el resultado final. Segundo, su composición de página sigue tan vibrante como la recordábamos en *El Lama Blanco*, con constantes juegos en los tamaños y relaciones entre las viñetas, algo que dinamiza mucho la lectura. Tercero, sus cabezudos son más rotundos que en la serie tibetana, aunque el color de esta edición oculte un poco su línea. Y cuarto, sus juegos en el interior de las viñetas, con ejes descentrados de los centros visuales, acaban de aportar el necesario toque de locura que la obra necesita.

Es mucho más lo que podríamos añadir pero preferimos remitirles al catálogo que hemos escrito con motivo de su exposición en Baleares. Allí encontrarán un amplio análisis de su labor, una larga entrevista y abundante documentación gráfica incluyendo numerosas bocetos preparatorios [2].

Consideración final

La edición de Planeta nos ha dejado un sabor agridulce. Por un lado, nos alegra que esta editorial lo haya puesto en la calle, y se constituye sin duda como el mejor álbum europeo entre todo lo que han publicado hasta la fecha. Su precio es más razonable que el de productos similares que ofrecen otras editoriales. Han hecho el esfuerzo de mantener algunos de las características del original, como son la tapa dura y el formato, pero... La impresión podía ser mejor, ya que en ocasiones el color se come la línea, los sangrados son un poco apurados y el gramaje y la calidad de lo ofertado son mejorables. ¿Cuánto estos aspectos implicarían aumentar mucho los precios? Alguien debería pensárselo, para redondear un producto que nos parece de altísima calidad y que se merece las mejores condiciones posibles de publicación.

Flórez y Flórez

(1 Nuestra bibliografía sobre Jodorowsky y Bess incluiría las siguientes artículos:
Nº 61 62 Jodorowsky (entrevista) (1994)
Nº 63 El Lama Blanco F. Flórez (1994)
Nº 70 Alejandro Jodorowsky con perdón Faustino R. Arbeso (1996)
Nº 70 Más Jodorowsky que nunca. F. Flórez (1996)
Nº 72 Georges Bess dibujante F. Flórez (1997)
Nº 74 75 La casta de los Metabarones Javier Tibert y F. Flórez (1997)
Nº 78 Hemos leído Escondida La piedra de la alma E. Wendigo (1998)
Nº 83 Alejandro Jodorowsky (entrevista) El Wendigo (2000)
Nº 85 Hemos leído El loco de la Sorbona El Wendigo (2001)
Nº 88 Alejandro Jodorowsky (entrevista) El Wendigo (2002)

(2 El catálogo ha sido editado por el Ayuntamiento de Palma, Sa Nostra y la Asociación de Amigos y Víctimas del Cómic de Baleares. La exposición se inauguró el pasado Mayo y podrá verse en Palma hasta Septiembre. El año que viene itinerará por las islas. Nuestra colaboración ha consistido en facilitar el contacto con el autor y la redacción de los textos del catálogo que alcanza las 60 páginas con numerosas ilustraciones en b/n y color.

GALERÍA Rafael Méndez

Revisando historias que en su momento me había perdido por una u otra causa, me encontré con esta de Morrison y Lloyd. Finalizada su lectura no pude sustraerme a la tentación de escribir esta prosa con la que dejar patente la impresión que me causó. Creo que es una de las mejores obras que he leído de suspense y terror, entremezclados con una buena dosis de crítica social, ecológica, además de política.

El Guión

En primer lugar por motivos obvios está el guión creado por Grant Morrison. Historia bien dosificada y estructurada que en su inicio parece encauzarse hacia la denuncia pacifista contra el deterioro político social y ecológico para más tarde coger otro camino sin abandonar aquellos, con los que logra crear el caldo de cultivo en el que asentar el Terror de nuestros miedos más profundos, los miedos de nuestro subconsciente de nuestra imaginación.

Morrison cuenta una historia desenfrenada y extrasensorial que conduce a un baño de sangre en el que tiene mucho que ver el fanatismo religioso y la depresión social generada por políticas erróneas que han llevado, sin compensaciones a zonas muy industrializadas a un callejón sin salida, sin futuro, sin alternativas y lo que es peor, sin

colores en los que invertir el potencial cualificado que se generó. Fábula en la que deberíamos mirarnos. Morrison ha mostrado en ella como unas aguas pueden conducir a unos lodos cuando se apliquen detonantes como la ignorancia y el fanatismo.

Un buen guión que ha tenido la fortuna de contar con uno de los dibujantes más idóneos para estos temas que hoy, en el actual mundo de la Historieta, capaz de diseñar con imágenes los mundos aberrantes surgidos de una realidad cercana y cotidiana. David Lloyd.

El Dibujo

Si el guión es bueno y lo es los dibujos son insuperables. Posiblemente ningún otro dibujante hubiera obtenido el clima que David logra en la puesta en escena del guión. El montaje de cada página, los angulaciones los encuadres y el color son elementos que utiliza adecuadamente y resultan determinantes para que la obra adquiera ese clima de locura devastadora que posee. Desde el inicio, a pesar de que el guión implicaba otros derroteros, el dibujo de Lloyd hace presagiar una atmósfera de terror reprimido. Sus dibujos son normales hasta la página 6 en la que se inicia un baile de angulaciones y encuadres esperpénticos y góticos que coinciden con la aparición de las mascaradas y la entrada de Constantine en ese pueblo devastado por la reconversión subrayada en anteriores páginas con el cierre de un castillete de mina abandonado.

Desfile esperpéntico y enajenado que va en aumento hasta la página 8, en la que angulaciones y encuadres se sumen viñetas limitadas por formas rotas hasta la página 44 lo que contribuye a aumentar la sensación de inestabilidad y locura que desemboca en la página 45, en la que un avión a reacción explosiona contra la ciudad donde se sitúa la trama, produciendo en ella el Apocalipsis. A partir de ese momento el montaje y demás elementos que configuran la normalidad se sosiegan y todo parece volver a una normalidad imposible. Una muestra más de lo que un buen dibujante puede hacer cuando se compenetra con la historia y estudia a fondo cada uno de sus motivos. Simplemente genial, David.

Faustino Rodríguez Arbesú

Siempre Conan

El legado de Buscema

John Buscema permanecera en la memoria de los aficionados por muchos de sus trabajos. Algunos recordaran a Estela Plateada, otros a Thor, Los Vengadores o Ka-zar. Permitanme que le dedique un pequeño homenaje analizando el que sin duda es mi personaje favorito, entre todos los que dibujó Conan, el barbaro Buscema siempre fue un profesional honesto y laborioso. Nosotros también deseamos ser honrados con su labor, señalando sus aspectos deslumbrantes, pero también sus sombras.

Hay unas cuantas historias de Conan que cuento entre lo mejor que he leido en cómic. Sin embargo, eso no parece haber sido la opinión de todos los colaboradores de esta revista como algunos de nuestros lectores más veteranos recordarán. En 1980 escribiamos que **Buscema** no era más que un artesano y 2

No obstante años más tarde ya publicabamos un artículo donde se defendían algunos de os aspectos argumentales de Conan valorándolos positivamente 3 Pero la verdadera reivindicación aparecia en 1995, de la mano del director de la revista **Faustino Rodríguez Arbesú**

" no se puede odiar más despreciar una saga generalmente Siempre existen partes salvables, por muy baja calidad que presente en líneas generales que no es el caso de Conan debido a la continua mutación a que está sometido el producto, por los cambios de editores guionistas, dibujantes y entintadores

John Buscema, aun en sus peores momentos, es un dibujante con profesionalidad, con unos dibujos de indiscutible calidad intrínseca la cual aflora claramente cuando es bien entintado

No es un hecho nada frecuente que la saga mantenga su lozanía veinte años después de haber sido creada lo que dice mucho de su calidad Nada raro dado que Roy Thomas es uno de los mejores guionistas que ha dado el cómic JSA en los últimos treinta años También uno de os más amenos De Buscema y sus inmejorables bondades ya hemos hablado en los párrafos anteriores La suma de estos dos autores en un buen momento, no podía proporcionarnos otra cosa que este producto de calidad

Los guiones aparte de ser atractivos y, en ocasiones, muy originales presentan una serie de características capaces de atrapar al lector más exigente entre sus páginas relación hombre/mujer y mujer/hombre creíble caprotagonismo entre Belit y Conan, tratamiento respetuoso de la mujer, como parte esencial del relato, adecuada utilización de los flash-back, personajes secundarios interesantes, que alimentan algunos pasajes de la saga

El mejor calificativo que se puede aplicar a unos dibujos es que sean narrativos Los de Buscema lo son en grado superlativo También son vigorosos y dotados de la impresionante sensación de movimiento requerido en el cómic Más especialmente en uno como éste, en el que la totalidad del personaje exige inexorablemente un dibujo vivo y enormemente ágil " 4

Al año siguiente, yo me sumaba a estas reivindicaciones 5. En 1996 **Roy Thomas** recibía en Gijón el Haxtur al Autor que Amamos y **John Buscema** recogía el suyo al año siguiente

¿Evolución?

Conan el Bárbaro es una de mis series favoritas El dibujo de Buscema me parece magistral y algunos guiones de Thomas me emocionan hoy, tanto como la primera vez que os leí Pero Las condiciones de producción hacen que sea un trabajo irregular, donde al lado de episodios magistrales encontramos verdaderos petardos Y la serie no se libra en ningun momento de la pesada carga de los textos de apoyo Si acaso, estos abundan menos con el tiempo Pero ahí están y en muchos casos sigue siendo cierto que repiten lo que ya vemos en el dibujo De hecho, estoy convencido de que muchos de ellos hacen lo que yo saltarse la mitad Porque son superfluos

Thomas nos comentó en una de sus estancias en el Salón de Gijón su voluntad de mantener el carácter "literario" del personaje Pensamos que es un error Pero no siempre Las prisas hacen que muchos números parezcan dibujados precipitadamente Y Buscema no destaca precisamente

UN MONSTRUO TAN GRANDE NO PUEDE SALTAR LEJOS, ESO ESTÁ CLARO...
DE MODO QUE ATERRIZA EN EL SUELO ENTRE UN VIBRANTE ESTRUENDO...
...Y AUNQUE NO ESQUIVA A CONAN CON SALTOS TORPES PERO SIN EMBARGO, SORPRENDENTEMENTE RÁPIDOS.

como es cenográfo. Sus decorados y vestuario son habitualmente descuidados. Caro tributo que exige el trabajo destajista de los comic-book, en los que la producción de un mes equivale a la de un año en Europa.

Conan contiene muchos aspectos que lo convierten en un firme candidato a formar parte de las listas de tebeos que no toleramos. Pero no siempre y, a pesar de todo, sin olvidar nada, Conan me emociona, me fascina: me sumerjo en

sus aventuras y algunas me parecen maravillosas y en ocasiones geniales. Así que ésta es la forma en que debe abordarse su análisis. Respondiendo a la pregunta ¿cómo puede un tebeo, cargado en apariencia de convencionalismos narrativos, constituirse en una gran obra? La respuesta no es sencilla.

El argumento

Faustino ya adelantaba uno de los puntos fuertes de la serie: su vitalidad argumental. Cierto es que Thomas recoge un concepto fuerte y original, pero no lo es menos que le aporta su personalidad hasta convertirlo en un producto propio y cargado de interés. Así que permítanme que hable de Thomas como verdadero guionista y no como un mero adaptador (postura que, por otra parte, es a la que a él le agrada adoptar).

Mucho se ha hablado de Conan como antihéroe. También se han dicho otras cosas, como que era un representante del fascismo y bla-bla-bla. Creo que en general se ha insistido poco en sus aspectos positivos, en su peculiar moralidad, muy especialmente si tenemos en cuenta en qué tipo de mundo bárbaro se sitúa a Conan.

Con Conan nos alejamos del superhéroe clásico, no sólo por la ausencia de habilidades suprahumanas, sino también por la pérdida de inocencia. Él aporta a la fuerza del poder su propia fuerza. Su posición de hombre sin país le lleva a enfrentarse a costumbres que no comparte ni respeta si no le parecen aceptables, impone a lógica del sentido común. En ese sentido son de destacar sus relaciones con las mujeres. Las féminas en la serie parecen, como tantas otras personajes arquetipos sacados del western. Tenemos a las señoritas del este, a las guerreras, a las fulanas, a las esposas y madres abnegadas, a las perras. Aunque encontramos unas cuantas muy mujeres fatales, las aventuras son pródigas en mujeres con carácter y es muy llamativo el trato que Conan les da siempre respetuoso. Por ejemplo, en Sombras de hierro en la luna, cuando a esclavo Olivo le cuenta que su padre la vendió, él comenta: "¡Acodan llaman bárbaro a mi raza! Pero nosotros no vendemos a nuestras hijas".

Llegamos así a otro de las tópicas de la serie: la barbarie como un estado deseable, como un espacio de dignidad moral, donde el más capaz gobierna frente a la hipocresía civilizada. La civilización se presenta como un estado de decadencia, donde la mentira y la falsedad triunfan. Conan es, por tanto, un héroe con su propia ética pragmática, un profesional que, como decía Eastwood en aquella película: "sólo tengo dos cosas: mi palabra y mis huevos, y no las rompo por nada". Es también un inconformista: alguien que no se rinde ante la vida y que consigue llegar a rey. Un tipo que no lo ha dado por grandes ideas sino, en muchas casos, sólo para sobrevivir.

Es característico su posición frente al enemigo en Más allá del río Negro. "No los culpo. En realidad éste es tierra picta". "¡Eso es extraño, viniendo de alguien que está al servicio del gobernador de Conajohara!" dice su compañero. "Eso no significa nada, yo vendo mi espada al mejor postor. Nunca he plantado trigo y nunca lo haré mientras pueda cosechar otros frutos con mi espada" responde Conan.

Un tipo práctico, capaz de comprometerse sin embargo, mucho más de lo que sería capaz de admitir con palabras. La generosidad en Conan siempre obedece a los mismos razones: amistad, lealtad entre iguales, ayuda a los indefensos, sentido del deber hacia la palabra dada. Conan no es un héroe ideológico, no defiende grandes causas, más bien se ríe de ellas. Pero tampoco es un cínico, sabe estar en su sitio cuando es necesario.

Los dibujos

Llego el momento de hablar del trabajo de Buscema. Ya hemos dicho que se ve muy lastrado por las innumerables textos que pueblan las viñetas y que no siempre tiene la misma calidad y que varía mucho en función del entintador y del número de páginas hechas cada día. Pero Buscema es mucho. Pocos dibujantes han conseguido transmitir sensaciones como las que llenan sus viñetas.

Comencemos por citar una escena de Nacerá una bruja, el enfrentamiento entre Conan y Salomé. El bárbaro se abre paso entre sus hombres y mira a la falsa reina a la cara, desenmascarándola [fig.]. El plano es casi imposible. Para la mayoría de los dibujantes la opción habría sido ocultar el rostro de uno de los dos personajes, ya que están situados uno frente al otro. Otra posibilidad es un plano lateral. Pero ninguno de los dos conseguiría el efecto dramático de Buscema. Logra que las veamos a las dos, girando sus cuerpos a una situación casi lateral, con lo que podemos contemplar las expresiones de sus caras y, de paso, la marca de la media luna en el vertiginoso escote de la bruja. Además, pese al fuerte picado, la fortaleza que emana del cuerpo de Conan es tal, que no se ve disminuido por la angulación elegida. La visión de la escena es artificiosa, pero dudo que el lector se percate de ello.

De la misma aventura es mi segunda elección [fig. 2]. Una de las planchas de la célebre cita a Fixián y la viñeta con el plano general angulado a la derecha, en la que el héroe intenta librarse de

Fig. 1

Fig. 2

su tormento. El resto son un conjunto de primeros planos que nos muestran su desesperación y la fortaleza de las cuerdas que lo sujetan a la cruz. Tanto en este ejemplo como en el anterior queda claro el dominio de Buscema en la representación de la dinámica del cuerpo humano, sus tensiones, su nervio interior.

Pero no sólo acierta al retratar la fuerza del héroe. Buscema puede ser muy sutil en la expresión de estados de ánimo a través de los movimientos corporales. En la última viñeta seleccionada de *No será una bruja* [Fig. 3], Thomas escribe sobre Solomé "... se desperezó como un gato o mejor, como una serpiente..." y el dibujo expresa perfectamente ese peligroso sensualidad.

No menos espectacular es la irrupción de otra mujer fatal en una ciudadela en el centro de los tiempos [Fig. 4], con otro de esos únicos picados de Buscema. Una composición de recorrido diagonal y envolvente. Al mismo relato pertenece el siguiente imagen [Fig. 5]. Bonito se viene sin libre de textos, en lo que el héroe demuestra de lo que es capaz cuando lo molestan. Aporte del uso poco habitual en Buscema de viñetas de fondo repetido, es remarcable la del puñetazo impactando físicamente, sin apenas líneas cinéticas. Una última muestra es esa yuxtaposición de imágenes que unifica espectacularmente el intenso momento que el bárbaro emplea en librarse de sus ligaduras [Fig. 6]. Del plano general al primerísimo, sentimos de nuevo la sensación casi real de esfuerzo, de fuerza bruta. ¿Se puede ser más visual y vital?

Saltamos a un relato terrorífico, cargado de grandes momentos. En las fantasmas del Castillo Cormesi hay una plancha donde se cumple una abominable maldición [Fig. 7]. Los esqueletos se levantan de la tumba y sacian su sed de venganza. Impresionante el primero viñeta en donde Conan y la protagonista contemplan cómo el villano pierde la cabeza a través de una siniestra proyección en la pared. No es el único momento de terror en una serie pródiga en monstruos, brujas y demás componentes fantásticos.

Los siguientes ejemplos muestran un horror más cercano. Pertenecen a Sombras de Hierro en

Fig. 3 (cont.), y 4

Fig. 5

Fig. 6

lo uno. Una gran viñeta de presentación (Fig. 8), muestra al viking a punto de violar a la chica interrumpido por un Conan poco habitual, lleno de costras y detenido por varios días de penoso huido. La imagen con los dos figuras en primer término y el desgastado estampado del héroe es impactante y es fácil tardar en aceptar que esa figura es la de Conan. La pelea culmina en un final brutal (Fig. 9) una plancha en la que se ofrecen los esfuerzos de comicario con recursos que el salvaje ataque del bárbaro produce en la víctima y la testigo. Fantástico ese rostro fatigado de Conan en la última viñeta.

No me resisto a incluir una muestra más de este fabuloso trabajo (Fig. 10). Pertenece a la enfrentado pelea con el hombre-mono. Delira de brutalidad y salvajismo, perfectamente plasmado.

Un último ejemplo tomado de Más allá del Río Negro (Fig.). Hermoso historia que parece ambientado en la frontera de El último Mohicano, con los pieles sustituyendo a los indios. Un relato de heroísmo y amistad viril cargado de momentos intensos. La viñeta correspondiente al dramático final de Bolthus, en el que, acompañado tan sólo por su perro, se enfrenta a una horda de salvajes. De nuevo podemos

Fig. 7 (Hierachej y 11

vibrar ante la tensión de los personajes que se miden antes de la lucha definitiva.

Un ejemplo

Abordaremos ahora el análisis completo de un episodio de Conan, como ejemplo concreto de lo bueno que **Thomas** y **Buscema** podían ofrecer. He elegido La mirada de las condenadas, una histo-

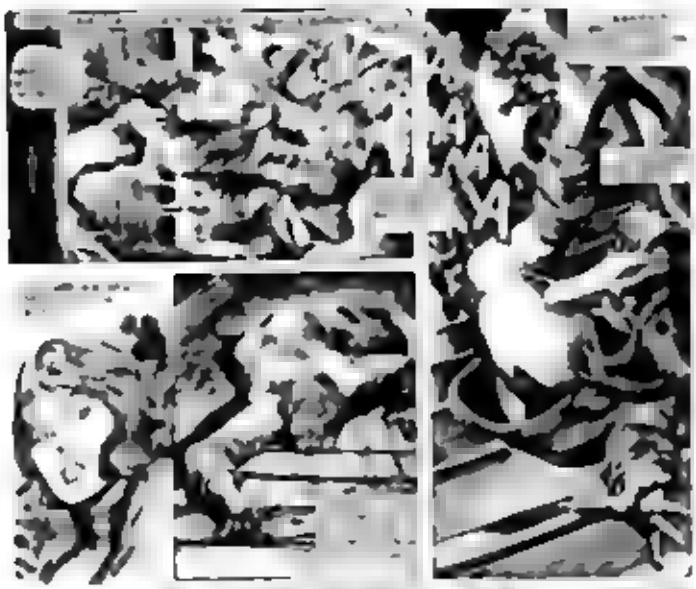
no que tiene una extensión manejable y un ritmo que carece enteramente de **Mientras**

Narra las aventuras de Mellom, protagonista de la introducción hasta que Canon hace su entrada en la séptima plancha. Thomas presenta una taberna de mucho pasado. Aunque la imagen que Busquets ofrece no parece corresponderse por su lozanía, belleza y juventud, con una mujer que responde al apodo de "la de las muchas hombres". Pelliza a la mar porque la aventura comienza ya en la primera plancha cuando Mellom abre su puerto para toparse con un asesino en plena faena. La siguiente (Fig. 2) muestra una excelente escena de acción con esos dos primeros viñetas en los que la dirección de lectura nos lleva a caer con el asesino en cubierta y página abajo.

acabo con rápido reflejo" o en la viñeta 4 "¡Quedó con mirada asesina en el único ojo bueno que ella le ha dejado!" etc. Un verdadero lastre que ralentiza un relato con una estructura

El asesino huye y Mellom descubre que la víctima era su hermano. Antes de morir le susurra el secreto de la marca de las condenadas y ella jura venganza.

Llegamos al segundo capítulo ("El país del cuchillo", con una fuerte elipsis espacio-temporal. Busquets muestra en una espléndida viñeta a Mellom prisionero de unos bandidos cabalgando a través de unos siniestros cumbres (Fig. 3) La bella desnudez de su cuerpo vestido apenas con harapos, resulta aún más chocante por el contraste con los rudos instrumentos y las semblantes patibularias de sus captores. Planteada la situación ambientalmente y misteriosa ¿qué hace ella ahí?. Thomas procede a explicarlo en las siguientes páginas con una sucesión de flashbacks. Los textos mantienen el tono de narrador omnisciente, que nos relata tanto los hechos como los sentimientos de la sufrida heroína. En su



Ya desde el inicio notamos la ambivalencia de los textos de Thomas. Hay algunos que sugieren matices y adelantan la acción al todo de muchas que directamente duplican lo que la imagen ya nos cuenta. Por ejemplo, en la plancha citada viñeta "Mellom

Fig. 12 sigue en la p.13

COMO ESTATUAS QUE HAN ADQUIRIDO IMPERFECTA VIDA, CON MOVIMIENTOS LENTOS COMO SI ESTUVIERAN DEBAJO DEL AGUA, CRUZAN SUS ESPADAS
PERO PRONTO, LA ESPADA DE BORAK DA UN GOLPE MORTAL A SU COMPAÑERO...
...QUE AGHAM MIRA COMO SI SE ENCONTRARA EN UN SUEÑO BURLESCO...
¡ANTES DE ATACAR A SU VEZ!
SEGUNDOS MAS TARDE, LOS DOS HOMBRES YACEN MUERTOS EN EL PASO DE MADEER DONDE MINUTOS ANTES BROMEABAN SOBRE UNA MUJER QUE AMBOS HABÍAN COMPARTIDO.

Fig. 16

búsqueda de la morada de los condenados, ha sido burlada y finalmente raptada y ahora la llevan para ser vendida como esclava. Aunque los textos siguen pesando, están más justificados, permiten al guionista saltar de una acción a la siguiente cubriendo un largo y monótono proceso en pocas planchas. Además, el misterio sobre la morada, ese lugar del que nadie se atreve a hablar en voz alta, crece.

Mientras, Buscema había dibujado a Mellani como una mujer segura de sí misma y con arrogante en la primera secuencia del asesinato. En cambio, en el arranque del segundo capítulo, sin perder su atractivo, ya notamos por su expresión corporal, sus hombros encogidos, su mirada torcida, que ha perdido gran parte de su confianza, su debilidad al estar a merced de unos desalmados. Es entonces cuando Conan hace una espectacular entrada recortándose contra el sol. Se une al grupo y enseguida se interesa por Mellani. Con su habilidad habitual para retratar expresiones, enfrenta todos los miedos de ella a la seguridad animal de él. [Fig. 14]

Desde el principio y hasta que la aventura concluye, Conan se comporta como un caballero andante, con absoluta galantería. Como esclava, podría tomarla en cualquier momento pero, de acuerdo con sus propias normas, intenta ayudarla sin conocerla.

En el capítulo tres, "Espadas en la ciudad", la caravana continúa viaje por una tierra de nadie, un paisaje irreal e idílico, en el que aparecen de repente tres extraños personajes [Fig. 15]. Los textos continúan repitiendo parte de lo que ya vemos, aunque en esta parte no son excesivos, con una mayor protagonismo de los diálogos. Un buen ejemplo del empleo ambiguo que Thomas hace de ellos lo encontramos en la escena de la pelea entre los bandidos [Fig. 16] en que son superfluos, las palabras repiten lo que la imagen muestra. A excepción quizás, de la referencia a los movimientos ralentizados. Es el último el que tiene algo más de sentido: "Segundos más tarde, los dos hombres yacen muertos en el paso de Madeer, donde minutos antes bromeaban sobre una mujer que ambos habían compartido". Ahí, aparte de la alusión a la muerte que vemos en la siguiente viñeta, sí se aprovecha el texto. En concreto, para algo que Thomas hace de vez en cuando y que creo que es muy útil: dar pequeñas pinceladas que individualizan a personajes aparentemente sin importancia (6). En fin, el caso es que el extraño trío se une al grupo y, por fin, llegamos a la siniestra morada de los condenados.

Fig. 14 (izquierda), 15 y 17 (derecha)

A PREGUNTAIS SI CREO UNA LEYENDA... CUANDO DEL DESIERTO NO SALEN DE LOS ELLOS
LOS TIGRES OSCUROS NO BUSCAN EL MAL... PERO LOS HOMBRES SÍ
AUNQUE SOSPECHO QUE PRONTO APRENDERÉ EL DIA EQUIVOCADO DE MUCHOS DE ELLOS

PODRÍAN SER TRILLIZOS NACIDOS Y CRIADOS EN ALGÚN DISTANTE PAÍS TAL ES EL PARECIDO ENTRE ELLOS
Y CUANDO UNO HABLA LAS HELADAS PALABRAS LE HACEN ESTREMECER
BUSCAMOS EL LUGAR QUE LOS HOMBRES LLAMAN LA MORADA DE LOS CONDENADOS
¿QUERÉIS MOSTRÁRNOS ALLÍ POR FAVOR?

Las páginas parecen cargarse de negro, mientras Conan paga un sangriento peaje para entrar en la ciudad. La descripción reiterativa entre los textos y las imágenes ofrece como resultado una ciudad oscura y amenazadora [Fig. 7]. El bárbaro se une a un cabecilla local y asistimos a algunas escaramuzas. El ambiente es marcadamente hostil y las espadas se desenvainan con facilidad. No en vano estamos en una auténtica guarida de asesinos. Mientras, Mellani es arrojado a una mazmorra.

El capítulo cuatro ("La joya del más allá") presenta al villano, que ha sido repetidamente mencionado [Fig. 8]. Conversa con Mellani, que conoce su secreto: es un espía de un rey extranjero y muestra su mayor tesoro, una extraña joya. Mientras, Conan hace planes con su aliado para arrebatar el poder de la ciudad al emir. Hemos llegado al nudo del relato.

Predominan los diálogos y la ausencia de acción. Thomas se toma su tiempo, antes de iniciar el tramo final. Hasta aquí la historia se ha desarrollado como un instrumento de relojería atendiendo a una estructura no por tradicional menos eficaz. Las motivaciones de los personajes son fuertes y hay zonas subtramas que afianzan la principal línea argumental.

Las preguntas están en el aire. ¿Conseguirá Mellani su venganza? ¿Escapará de la Mazmorra de los Condenados? ¿Se hará Conan con el poder de la ciudad? ¿Sufrirán los villanos el merecido castigo? ¿Quiénes son los tres extraños personajes calvos? ¿Se desarrollará la relación entre Conan y Mellani? ¿Cuál es el poder de esa extraña joya que parece latir "como un ser viviente"? Suficiente, creo.

El desenlace

Thomas remata su trabajo en dos capítulos cargados de acción, sensualidad, violencia y magia. Suturo adecuadamente todas las subtramas que había ido desarrollando y satisface las mayores expectativas. Un final de altura.

El quinto episodio se abre con una exhibición de las dotes de Buscema para dibujar mujeres seductoras. Mellani se prepara para ser vendida en el mercado. Aunque el dibujo se carga de erotismo, Thomas se encarga de compensar la situación descargando en los cartuchos los pensamientos de su heroína. Aunque los dibujos invitan a la contemplación del cuerpo semidesnudo de Mellani, los textos ponen todo mirado masculino en su sitio. El efecto es dramáticamente eficaz.

Llegamos a la plaza con el villano y la multitud en su sitio. El clímax llega con la tremenda viñeta de la bella desnudada ante la lasciva muchedumbre [Fig. 9]. Se inicia la subasta. Aunque el villano cree que se hará con Mellani fácilmente es interrumpido por Conan. Su irritación crece mientras el bárbaro sube arrogantemente cada una de sus ofertas [Fig. 20]. Cuando parecía que sus planes de usurpar el puesto del emir se habían cumplido, un tipo descubre la verdadera identidad de Conan, que estaba disfrazado [Fig. 21].

Fig. 18 (izquierda) y 19

Hasta aquí, los textos mantienen su ambivalencia habitual. Si el malo tropieza con una piedra leemos "... y una piedra suelta puede ser fatal para un hombre más que una espada afilada". Pero también encontramos peculiares comentarios que dimensionan la acción "... y siempre la multitud quiere ver a su hombre a caballo..." y como siempre la multitud enloquece con la absurda alegría de ver a su favorito elevado por encima de ella".

Fig. 20 (superior) y 21

Finalmente, Conan es descubierto, entre cartuchos de texto prescindibles. Se desata el caos. Con una vertiginosa masacre [Fig. 22] llegamos al capítulo final.

Las viñetas en las que Conan reparte mandobles sobre una enfurecida multitud, se abre paso arrastrando a Mellani y monta sobre su caballo, son de un dinamismo y ferocidad impresionantes pero es difícil resistirse al empuje de la primera viñeta del último episodio "Cuando cayó el sol". Allí nos encontramos a Conan como un auténtico carnicero, un segador de hombres [Fig. 23]. El desarrollo de los personajes, la sensación envolvente de la composición y, a la vez, el poderoso línea de lectura marcado por el empuje del caballo, que casi se sale del plano y la viñeta, la ferocidad de Conan, el terror en la cara de Mellani. Todo, la brutalidad y emoción del

Fig 22

momento, contenidos en este espectacular álbum de Buscema. Hasta la prosa de Thomas nos parece un buen contrapunto poético para la ferocidad y salvajismo de la escena.

Avanzamos hacia el fin de la aventura y de la mazmorra. El caos se adueña de las calles mientras Conan y el lector descubren el secreto de los tres calvos misteriosos y el rayo que parece vivo. Hay una breve pelea con el villano que el bárbaro, naturalmente, gana, y luego huyen montaña abajo.

A lo largo de todas estas escenas vuelven a pesar los textos, tanto los contenidos en bocadillos como en cartuchos. Además, la narrativa de Buscema es tan visual que parece acrecentar las excesas de Thomas. Por otro lado, muchas viñetas están asfixiadas bajo el peso de tanta palabra.

Llega la apoteosis, con la destrucción final de la mazmorra en medio de lo que parece una explosión al decir [Fig. 24]. El malo queda medio loco y luego ante esta visión y Conan permite que los calvos se la lleven perdiendo su recompensa.

En la viñeta final, el bárbaro cabalga tranquilamente de vuelta a casa con Mellani en sus brazos. "¿Has encontrado el sabor de la venganza tan dulce como querías?" le pregunta. "Sólo me siento enferma" contesta ella.

Una gran aventura

Puestos a pensar en lo que han contado **Thomas** y **Buscema**, nos damos cuenta de que aparentemente muy poco. Una chica desea vengar la muerte de su hermano y para ello viaja a la ciudad donde reside su asesino. Por el camino se encuentra con Conan que busca dinero fácil. Desencadenan el caos en la mazmorra de los condenados y fin. Todo ello aderezado con algunas intrigas palaciegas y el imprescindible toque mágico. Ahora bien, con tan sencillos materiales se ha construido una gran aventura. La sensación de recorrido es constante, no sólo a través de paisajes exóticos, sino gracias a la estructura narrativa que se organiza a partir de algunas leyes básicas.

a) Unos buenos personajes. Conan, por supuesto, pero también Mellani, una conmovedora fulana. Thomas nos la presenta retirada pero en sus andanzas se nos sugiere que salva la vida ofreciendo su cuerpo. En todo momento muestra una mezcla de debilidad y fuerza interior. Las circunstancias le son adversas, pero no responde necesariamente al arquetipo de bella indefensa. Además, y esto es importante en la historia, tiene una motivación clara: vengar a su hermano muerto, que nos ayuda a entenderla. No sólo eso, en gran medida el lector puede identificarse con ella, seguirla en su recorrido, compartir sus angustias, pero también su curiosidad respecto a la misteriosa mazmorra. Por supuesto, también el villano y los secundarios están bien caracterizados gráfica y literariamente. Además, la historia ofrece un perfecto balance entre los secuenciados dialogados y las de acción.

b) Una estructura clásica pero eficaz. En la introducción (episodios 1 y 2) se nos indica la trama principal: Mellani busca vengarse y se dirige a la mazmorra. Cuando nos acercamos al nudo del relato aparece la subtrama (episodios tres y cuatro), con intrigas palaciegas, los calvos y la joya. En el desenlace (quinto y sexto), se atan todos los hilos sueltos y se da una satisfactoria conclusión a las expectativas creadas en el lector. Se retoma el asunto principal: Mellani, sin olvidar las secundarias. Como Conan concluye al alejarse de la destruida ciudad: "Cram se me lleve, me pregunto si los bergantes sospecharon alguna vez por qué su ciudad era llamada... La maldita de los condenados". Desde luego, los lectores lo tenemos claro.

c) Un desarrollo gráfico espectacular. Poco de lo anterior tendría sentido sin la labor de Buscema, que hace latir con verdadero vida los personajes descritos por Thomas. Toca todas las notas, de la sensual a la siniestra, de la ternura a la violencia más desatada. Se ha dicho muchas veces pero conviene repetirlo: Buscema era posiblemente el dibujante de estilo clásico con mayor dinamismo. Si Mellani es arrebatadora, pero la fuerza que emana constantemente del bárbaro tampoco es algo sencillo de conseguir. O el aspecto rastrero de los bandidos o el aire de siniestra amenaza que emana de los calvos. Un aspecto a destacar: la credibilidad en todos los gestos y acciones.

d) Un buen guión. Digámoslo ya: la aventura

Fig. 24

es fantástica no sólo por lo exótico de los escenarios o por lo vibrante de la acción, también porque los personajes que la pueblan son creíbles, verosímiles, cercanos. Y todo eso está en el texto de Thomas. Es un tebeo de puro entretenimiento y consigue sus fines, nos emociona y nos atrapa. Pero también hay profundidad, vida en las relaciones que se describen, intensidad en los sentimientos y las pasiones. Posiblemente lo peor se sitúe en el apartado de unos textos excesivamente reiterativos, pero aquí también hay que matizar. Cada vez son menos los tebeos que emplean los textos de apoyo. Las cámaras se han vuelto más "visuales", la figura del narrador parece desacreditada y las cartelas tan sólo reflejan los pensamientos de los personajes. Evidentemente no voy a defender los textos cuando cuentan

¡TE LO DIRÉ MÁS TARDE, MUCHACHA! ¡LO QUE CUESTE SOBREVIVIR EN ESTE PAÍS!
¡AHORA SÓLO COGETE FUERTE A MÍ... PORQUE SI ERES ARRASTRADA HACIA ESTA MULTITUD, CONSIDÉRATE MUERTA!
MOVIÉNDOSE COMO UN DEMONIO LOCO, EL CABALLO VADEA A TRAVÉS DEL MAR DE ESPUMA HUMANA.

lo que yo transmito la imagen. Pero no me parece mal que Thomas complemente algunos de los espléndidos viñetas de Buscema con comentarios sobre olores o sonidos, o reflexiones hechas a vuelo pluma como los recuerdos de Mellon cuando se dirige al mercado de esclavos: "Antes siempre, cuando vivía en Khorshemish, era ella lo que elegía y no el hombre. O, por lo menos, esto se decía a sí mismo mientras aceptaba los abrazos. Hoy, sin embargo, no tendrá tal ilusión". Ese volar literario añadido, me parece en muchos casos deseable, correcto. Nos recuerda, incluso en sus errores, que el cómic sigue siendo una forma compuesta de imágenes y palabras. No sólo una de las dos, sino ambas.

Llegamos al final. Conan va a permanecer. Con todos sus defectos, con sus irregularidades. Pero ahí se quedará mientras otros tebeos caen en el olvido. Porque es entretenido y emocionante, porque muestra un arquetipo en el que todos podemos identificarnos. No sólo un tipo musculoso, un cachas. Eso no es la cuestión. Sobre todo el bárbaro es un luchador, alguien capaz de sobreponerse a su destino, con una fuerza que no es sólo física.

Thomas lo imaginó y Buscema le dio vida. Una vida de tinta china y papel, pero también de emociones intensas. Hay que agradecérselo a ambos.

Florentino Flórez

(1. P. F. Pérez. *Conan el bárbaro*. nº 6)
(2. Ramón F. Pérez. *La comicnovela*. nº 7)
(3. J. Gordo. *Conan, unos tantos y otros tan poco o ¿y yo qué hago aquí?*. nº 24)
(4. F. P. Arbeso. *La diosa de la Costa Negra*. nº 68)
(5. Florentino Flórez. *Con palabras*. nº 7)
(6. F. Flórez. *Narración y narrativa (I)*. nº 8)

Poesía y Tebeos

Algunos poemas de Luis Alberto de Cuenca

Desde que Luis Alberto de Cuenca desempeña cargos de responsabilidad en el Ministerio de Cultura no ha cesado de promover actividades tendentes al reconocimiento y dignificación social del cómic. Por citar algunos ejemplos tenemos: la exposición conmemorativa del centenario del cómic celebrada en la Biblioteca Nacional (Madrid), seguida de un curso sobre el mismo motivo dentro de los que cada Verano organiza la Universidad Complutense (El Escorial) y mas recientemente la concesión de sendas medallas de oro al Mérito en Bellas Artes a dos clasicos vivos del tebeo español, Miguel Quesada y Francisco Ibañez, en los años 2001 y 2002 respectivamente. Estas acciones proceden de una persona consecuente, que ya en su obra poética dejó muestras palpables no de un interés pasajero sino de verdadero amor por el cómic y sus personajes. Reconociendo de antemano que no somos filólogos ni especialistas en poesia, en el texto siguiente vamos a mostrar las referencias a este medio de expresión que hemos encontrado en los versos del actual Secretario de Estado.

Metodologia

Hemos tomado como base el volumen Los mundos y los días. Poesía 1972-1998, editado por Visor en 1999. A pesar de la polémica levantada por la crítica en torno a las revisiones efectuadas en los poemas más antiguos, a nosotros nos sirve por cuanto en él consta toda la obra poética del autor excepto un libro de primera hora llamado Los retratos. Madrid, Azur, 1977.

Integran el volumen los títulos indicados en la tabla que acompaña este artículo y en todos ellos, excepto Necrofilia, aparece alguna referencia a los cómics. Hay que apuntar que Necrofilia es un cuadernillo compuesto por sólo cuatro poemas. Numéricamente, destacan Elsinore, en el que cuatro piezas contienen algún elemento tebeístico, y El otro sueño, con tres. Este último libro además tiene la particularidad de que uno de sus apartados se denomina con un explícito viñetas.

Verso a verso

En la cima de las mil caras se lee: "Hacer versos, nadar, dar de comer a un pájaro, leer cómics de sportswomen como Diana Palmer" La referencia evidente es El hombre enmascarado del guionista Lee Falk, creador de una serie de personajes femeninos realmente innovadores y atrevidos para su época y aun para la actual. Suponemos que Cuenca estaba pensando en la Diana Palmer

dibujado por Ray Moore, cuyos apasionados besos mitaban tanto a los censores del franquismo que los prohibieron. Aviso esto supos ón el hecho de que en una Poética incluida en la antología Joven poesía española. Madrid, Cátedra, 1980, Luis Alberto de Cuenca sitúase entre las cosas agradables "a David Griffith conversando amigablemente con Ray Moore y con Friedrich Wilhelm Murnau." Acaso esta cómica poliédrica de la que Diana Palmer es una metáfora sea el mismo muchacho cuyo "pecho es una flauta un be bop de azucenas, un laberinto de marfil, una piel cálida de Flash Gordon." Descripción que aparece en el poema "Yo". Aquí el cómic se presenta en su versión fílmica. "En cuál de ellas?" Desde luego, por las fechas no puede ser en la producida por Dino de Laurentis hacia 1979 de la cual lo mejor es la adaptación al papel impreso realizada por A. Williamson.

Mas adelante encontramos los versos denominados In the days of King Arthur que inmediatamente remiten a la coletilla que completa el título del Príncipe valiente. Escribe De Cuenca: "Aleta, no hay futuro. Tu cabeza en mi hombro. Aleta." El poeta se identifica con el protagonista de la serie y evoca el nombre y la imagen de su amada. Hay un ritmo ingrávido en estas palabras, como la longuidez cortesana que a veces se adueña de las viñetas de Harold Foster.

En El crepúsculo sorprende a Roberto Alcázar en Charlotte Amalie convertido en un héroe de la España franquista en un personaje decadente, casi Kavafiano, jugando por locales de mala reputación en muelles cosmopolitas (El Cairo, Puerto Príncipe, Buenos Aires): "Roberto, una flamígera sombra en los cafetines." En este poema hay droga y homosexualidad, las dos bestias pardas de la dictadura: "Tras el rosado humo de las copas heladas, los ojos de Roberto parecían enemigos resueltos a no morir jamás."

De y por Manuel Machado contiene un fragmento que el escritor incluyó en la misma Poética que citábamos antes: "El hecho de que la gran ciudad se vaya poniendo inhabitable es algo que

Los tebeos en la Poesía de Luis Alberto de Cuenca

Libro	Poema	Referencia al cómic
Elsinore (1972)	- La chica de las mil caras - L. W. J. - In the days of King Arthur - El crepúsculo comprende a ...	Diana Palmer Flash Gordon Alcia Roberto Alcázar
Scholia (1978)	- De y por Manuel Machado	Agente Secreto X-9
Necrofilia (1983)		
La sagrada pluma (1985)	- Isabel - La película	Conan, Bélit, Gwendoline Dale Arden
El otro sueño (1987)	- Los gigantes de hielo - Sonja la Roja - La fiesta	Conan Red Sonja Spiderman, Hulka
El hacha y la rosa (1993)	- Volveremos a vernos - Sobre un poema de R. E. H.	General Custer Robert E. Howard
Por fuertes y fronteras (1996)	- Voy a escribir un libro	Little Nemo
El hombre y otros pormenores (1997)	- Tebeos	Katzenjammer Kids, Popeye, Blondie, Little Nemo, Daredevil, Príncipe Valiente, Dick Tracy, Spiderman, Silver Surfer, Los Vengadores, La Cosa, Tarzán

no me disgusta,/ como no me disgustan las chicas figuradas en los pinball machines,/ ni las películas de Hawks con Cary Grant o Wayne, ni los guiones de Dash Hammett para el pincel heroico de Alex Raymond.' El poeta incluye los tebeos entre aquello que contribuye a hacer de la vida un lugar más amado. En este caso alude al Agente Secreto X-9. Aunque somos entusiastas de las novelas y relatos de Dashiell Hammett no nos parece que estos guiones figuren entre lo mejor de su producción, sin embargo estamos plenamente de acuerdo con el 'pincel heroico' de Raymond.

Isabel es un bello y tristísimo poema en el que tras constatar la muerte trágica de una amiga, amante o familiar, el poeta evoca el vacío que se deme sobre la vivienda de aquella, donde 'sigue abierto un tebeo de Conan por la página/ en que matan a Bélit, y otro de Gwendaline/ con manchas de comida en los dulces heridos.' No puede ser casual esta referencia a Bélit, la reina de la Costa Negra. La identificación Isabel/Bélit sugiere además de belleza física, heroísmo, valentía, capacidad de decisión por sí misma. La alusión a Gwendaline evoca indudablemente al masoquismo, al placer autodestructivo, que de algún modo se relaciona con unas papelinas ocultas en el libro de Arimbaldo mencionados en el mismo poema, un par de versos más arriba.

La película enumera varios momentos de gozo compartidos durante un verano entre los que se encuentran: 'La feria de Antequera. Dale Arden. Michael Moorcock.' La dove es Dale Arden pero también nos interesa Moorcock. Suponemos que aquí aparece como novelista, pero no podemos olvidar que este autor ha sido reiteradamente adaptado al cómic (Elric de Melibané, Hawkmoon, Corum) y si no estamos muy confundidos, él mismo ha escrito los guiones de varios tebeos.

'Han vuelto los Gigantes de Hielo a visitarme.' De nuevo aparece Conan y el género de fantasía heroica o espada y brujería. La referencia es 'La hija del gigante de hielo', uno de los relatos más brillantes de Howard y uno de los mejores trabajos de Barry Windsor-Smith. Cuento, poema e historieta forman una trinidad difícil de superar.

En Sonja la Roja descubre el significado profundo de los héroes: 'emblemas o símbolos para explicar el mundo'. Pero el poeta también quisiera que '[...] tuviesen ojos,/ labios y dientes, piernas, brazos!/ Y, sobre todos, ella,/ la que viene de lejos para velar tu sueño,/ la que triunfa y marcha,/ Sonja la Roja, la rival de Conan.'

Más adelante, en la sección denominada Viñetas aparece un poema en el cual, entre las otras citaciones dispuestas para una fiesta que se prevé inolvidable figuran '[...] Spiderman y Hulka entrelazados.' Hasta aquí las alusiones al cómic mantienen una justificación desde el punto de vista de la alta cultura, bien por tratarse de clásicos de la historieta plenamente asimilados por el stablishment cultural, bien por su relación de fondo con la literatura, aunque sea la popular. Pero ahora, De Cuenca introduce el género maldito por excelencia para todo lo intelectualidad: los superhéroes. ¿Cómo habrá sentado esto referencia en sus mentes bien pensantes? ¿La tomarían como una boutade, una provocación?

Volveremos a vernos plantea un lugar imposible: el Cielo, la Eternidad, la Utopía. 'Volveremos a vernos donde siempre es de día/ [...]/ donde los poderosos no abusan de los débiles/ y cuelgan de los árboles juguetes y tebeos.' En este caso ya no se trata de un personaje o un autor concreto sino de la generalidad del medio. La presencia de los tebeos se asocia a la perfección, a un estado tal vez inalcanzable pero al que no se puede ni se debe renunciar.

Sobre un poema de Robert Erwin Howard no alude directamente a Conan sino a su creador literario. Si lo incluimos en nuestro listo es porque estamos seguros de que la popularidad alcanzado por este escritor, al menos en los países de habla hispana, obedece primero a las múltiples versiones en cómic de sus relatos, versiones que después despertaron el interés por la obra de este malogrado y muy interesante escritor estadounidense. El poema está dedicado a Javier Martín Lalonda, probablemente la persona que ha dedicado más tiempo a analizar y difundir en España la obra de Howard.

En Voy a escribir un libro, el poeta rememora las mujeres que han significado algo en su vida. Entre ellas aparece de nuevo Isabel, 'que se fue/ al país de los sueños con el pequeño Nemo,/ porque aquí lo pasaba fatal, [...]' En la obra de este autor, incluso cuando aparecen asociados a la muerte, los tebeos transmiten un mensaje positivo. En este caso la muerte no conduce a un lugar tenebroso sino al fascinante paraíso creado por Winsor McCoy.

Por último, lo trascendente de Tebeos no está sólo en el propio título ni en la relación de clásicos y modernos que se refleja en el cuadro, que en sí mismo es toda una declaración de intenciones, sino en esa segunda parte del poema, donde se plantean las posibilidades que abre la lectura de tebeos. En un mundo como el actual, ¿Cómo es posible vivir la aventura, despertar la fantasía, incluso enamorarse, sin tebeos? Esa es la pregunta que el poeta deja en el aire y que muchos compartimos. '¿Qué haría yo sin mis tebeos?'

Unas reflexiones

Podría interpretarse que el mayor número de poemas con alusiones al cómic en la producción más antigua responde a una pasión de juventud posteriormente desvanecida. Esta apreciación se revela incorrecta de inmediato por dos razones. Primero, por la constante mantenida en los libros siguientes. Segundo, por el poema más reciente, el titulado Tebeos, que constituye una declaración de amor a este medio, a su generalidad o totalidad. Además se produce otro aspecto curioso. Las citas de Elsinore remiten a los tres pilares del cómic de aventuras: El hombre enmascarado, Príncipe Valiente y Flash Gordon, a los que se añade otro 'clásico' español: Roberto Alcázar, al que se desmitifica o como se dice ahora se deconstruye. Pero De Cuenca no se detiene en unos iconos más que reconocidos y asumidos y así entregas posteriores incorporan al menos intelectual de los personajes, el bárbaro hyboreo Conan, a su pareja Bélit, a su némesis femenino Red Sonja, a Spiderman y a Hulka. Como ya señalamos, los dos últimos son productos de los denostados superhéroes. A nuestro parecer, esto indica que lejos de un interés nostálgico por personajes acaso leídos en la infancia, Cuenca actualiza el repertorio de lecturas y lo hace de un modo desprejuiciado, sin limitaciones en cuanto a géneros o temáticas.

Un aspecto chocante es la ausencia entre tanto alto tebeístico de figuras pertenecientes a la compañía DC. Y nos extraña todavía más por cuanto consideramos que DC, al margen del éxito comercial que eso es otra cuestión, ha sido bas-

tante más innovadora que Marvel, ofreciendo en los años 80 auténticas obras maestras del género. Algo que puede contribuir o explicar esto "marvelfilia" es la irregular distribución de productos DC en España frente a la línea de continuidad mantenido desde la editorial Vértice o Forum, lo cual ha distorsionado la percepción de muchos aficionados, por lo menos los de nuestra generación, hasta el punto de considerar a los personajes Marvel como los auténticos superhéores y a los demás como sucedáneos o rarezas. En cualquier caso queda anotada esta particularidad.

Además de las repetidas alusiones a Conan y su creador Robert E. Howard, Luis Alberto de Cuenca introduce en su poesía abundantes personajes femeninos: Diana Palmer, Aleta, Dale Arden, Bélit, Red Sonja, Hulka o la dulce Gwendaline. Debería hacernos pensar como, frente a tanto "listillo" que despacha una mala película con las expresiones "estética de cómic" o "tiene un guión de tebeo", una persona de reconocida capacidad intelectual, sin prejuicio de ningún tipo, recurre a protagonistas de este medio para idealizar a la mujer amada, para enaltecer los valores y virtudes del amor, para destacar los aspectos agradables de la Vida y contrarrestar los más sombríos de la Muerte.

José María Flores

En el número anterior hablábamos de poesía plástica y en prosa al comentar el último trabajo publicado del Maestro Eisner. Por si alguien aun hoy duda de que en el cómic, en la Historieta, todo depende del autor/es y de su calidad como tales, mencionaremos otra obra que cuenta un relato de amores y resentimientos y de incomprensión y de cómo el autor ha adecuado su estilo de forma perfecta a la historia que trata de transmitir. Otro creador japonés abre ventanas que nos llevan magistralmente a la reconstrucción de una vida, mostrando ese mundo difícil y prácticamente inaccesible para la mayoría de los adultos que es el universo de la infancia y las dificultades que encierra. Dificultades que distorsionan la realidad porque los niños atesoran con vehemencia y captan con mayor intensidad que los adultos, cualquier fenómeno que venga a enturbiar su necesariamente plácido y protector mundo.

Historia revivida a través de los recuerdos que un hijo tiene de la actuación de sus padres y como consecuencia, de la distorsión producida por las impresiones siempre deformadas por la falta de información de la niñez, una de sus principales características. De un nuevo contacto con sus perdidos en el tiempo familiares, el artífice principal de la historia reconstruye su pasado infancia, obteniendo una versión muy diferente de la que idílicamente se ha formado. Los recuerdos que tiene, enriquecidos por las versiones que le van proporcionando otros personajes que han tenido en paralelo otras vivencias, son el motor de la historia.

Cuento humanista sencillo, sencillamente contado, de personas y amores sencillos, en el que se muestra cómo la bondad y la entrega difícilmente son valoradas y mucho menos por un niño, cuando no son suficientemente dirigidas, debido a la humildad, la introversión y la desinteresada entrega de aquel que piensa que las cosas bien hechas, bien hechas están y más especialmente, cuando el proceso de supervivencia no le ha dejado tiempo ni siquiera para pensar y lo que ha hecho ha sido actuar como su entrega y bondad le han indicado.

Historia magníficamente narrada en flash-back, en la que la intensidad narrativa va en aumento hasta la última entrega y la tensión acumulada llega a conmover al lector sensible.

Sencillez narrativa, expresiva, sin alharacas ni juegos malabares de dibujos exquisitos, efectismos ni preciosismos, sino simplemente magníficos dibujos perfectamente adecuados a la historia que cuentan y al cómo debe ser contado. Una obra maestra de Taniguchi, que ningún lector debería dejar de leer.

Faustino Rodríguez Arbesú

EL WENDIGO

Ya lo sabes:
Sólo tú puedes ayudarnos a estar ahí otros 25 años.
Gracias por todo.

SUSCRIPCIONES

- ☐ 1 año (4 números)
- ☐ 2 años (8 números)
- ☐ 3 años (12 números)

NÚMEROS ATRASADOS

Simples
Con suplemento
Extras

EXTRAS

DOBLES

- ☐ nº 27-28
- ☐ nº 35-36

ESPECIALES

- ☐ Sureño
- ☐ Los Omnipotentes

COLECCIÓN PREMIOS HAXTUR

- ☐ Discovering America
- ☐ Hombre Grande
- ☐ Bryan & Co.

DATOS PERSONALES

Nombre

Domicilio

Población C.P. Firma

Provincia Fecha

No es necesario que recortes esta página. Basta con que nos mandes una fotocopia de esta hoja, indicándonos tu pedido.

CONSÚLTANOS EN INTERNET http://www.elwendigo.com

Si buscas información sobre algún tema en concreto, consulta nuestra bibliografía en Internet. Tienes a tu disposición todos los artículos de la historia de El Wendigo clasificados, así como el nº de Wendigo donde lo encontrarás. También podrás ver los Premios Haxtur, imágenes del Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias y mucho más ***¡No te lo pierdas!***

¡NOVEDAD!

La Historieta Asturiana. Una historia de F. Rodríguez Arbesú.

Más de 400 páginas con numerosas ilustraciones a color y dibujos inéditos. Todos los premios Haxtur (nominados y ganadores)

33€ + 3€ de gastos de envío

10,82€	**+ Regalo**	ESPECIAL BRYAN TALBOT *(Wendigo 74-75)*
21,64€	**+ Regalo**	SUREÑO
32,45€	**+ Regalo**	ESPECIAL BRYAN TALBOT *(Wendigo 74-75)* & SUREÑO

Disponemos de números atrasados desde el 10 hasta el 88. Indica cuáles son los números que deseas y te los enviaremos. ¡ATENCIÓN! El Wendigo nº 50 vale 9 €.

2,7 € .....

4 € .....

de 3 € a 7,25 € .....

3 €

3 €

6 € *Faustino R. Arbesú e Isaac del Rivero Jr.*

6 € *Faustino R. Arbesú e Isaac del Rivero Jr. (Wendigo nº31-32)*

6 € *David Mazzuchelli (Wendigo nº 60- 61)*

7,25 € *David Mazzuchelli (Wendigo nº 65- 66)*

4,25 € *Bryan Talbot (Wendigo nº 74-75)*

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

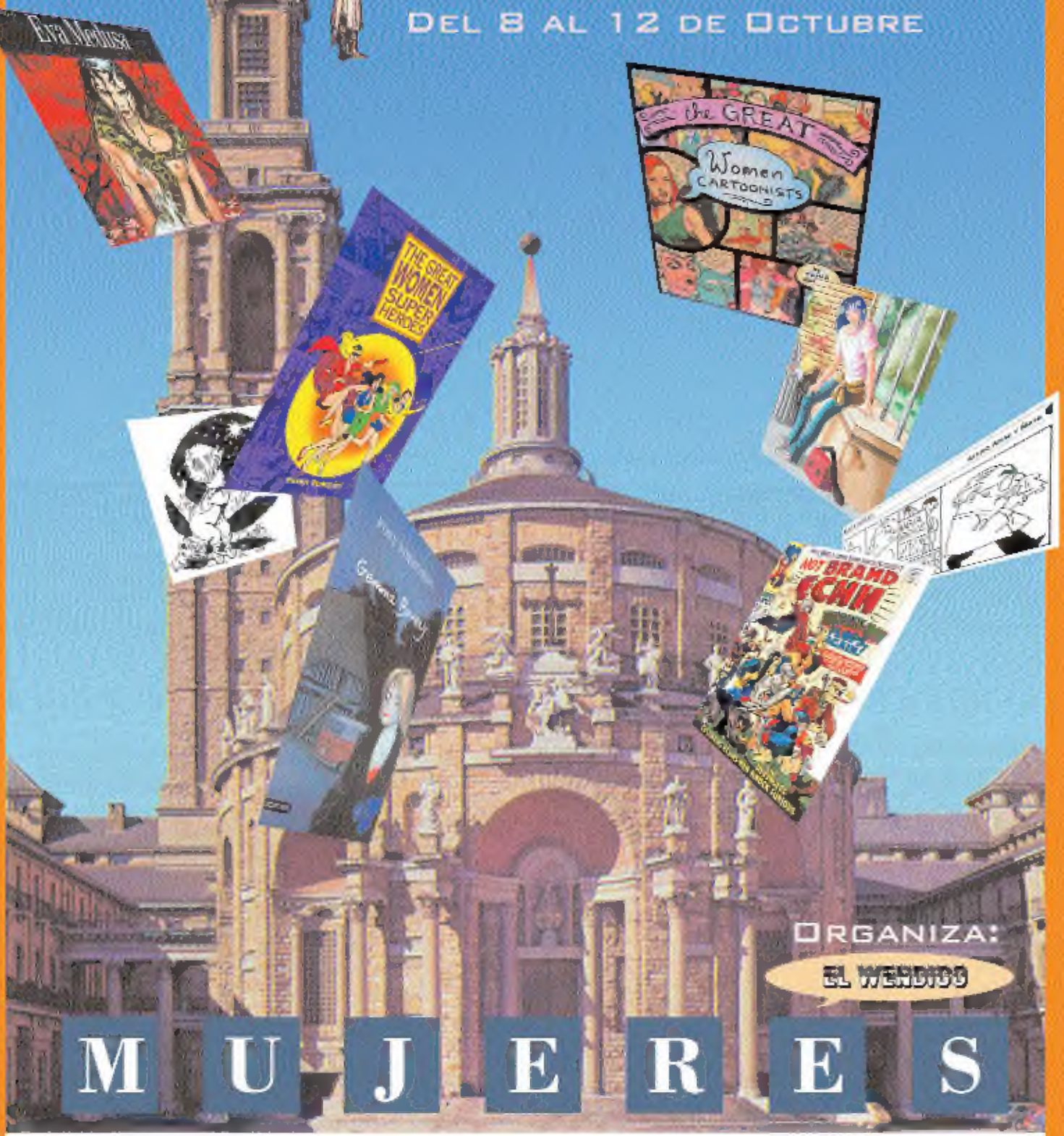
¡SE ESTÁN ACABANDO!
¡APROVECHA TU ÚLTIMA OPORTUNIDAD!

PEDIDOS Y CORRESPONDENCIA: Apartado de Correos 461. Gijón.
FORMA DE PAGO: Mediante talón bancario a Faustino Rodríguez Arbesú o directamente a la cuenta **0049-3222-74-2014055297**
Santander Central Hispano. Gijón Urbana. Avenida de la Costa, 54 . Gijón. España.
Recuerda que puedes hacer tus pedidos a través del correo electrónico.

XXVI SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS (GIJÓN2002)

XVIII Premios Haxtur

Del 8 al 12 de Octubre



Organiza:

El Wendigo

M U J E R E S

Autores confirmados:

Stephanie Cherubini, Peay Simmonds, Víctor de la Fuente, Steve Leialoha, Ana Miralles, Trina Robbins, Marie Severin, Jeph Loeb, Dolores Ruescas, Margarita Rodríguez, Mariscal, Georges Bess, Leyla Gamez, Pan, Alvarez Peña, Javier Granda, Arturo Azcue, Robert, Violeta Suárez, Jorge Machnick, Hein, Marcos de las Heras, Gerard Mesma, Jitis

Ayuntamiento de Gijón

cajAstur